スーパーファミコン専門情報誌

SOFT BANK
隔金刊
1995年7月21日発行(隔週金曜日発行)第6巻第13号通巻108号
1991年5月18日第三種郵便物認可

バーチャルボーイ発売直前! 全ソフト紹介!!

The スーパーファミコン®

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

7.21
NO.13 1995
特別定価 450YEN

特別企画
アンジェリーク
守護聖様にラブラブフラッシュ♡
～意中の彼をこの手に～

©プロデュース・ミント・米田仁士・山田章博・エニックス1995 イラストレーション・山田章博

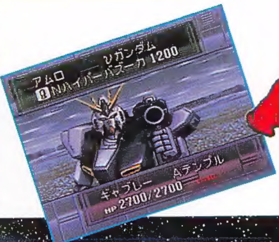
ミスティックアーク
実況ワールドサッカー
～ファイティングイレブン
学校であった怖い話
バトルロボット烈伝
天地を喰らう

特報!
スーパーマリオ～
ヨッシーアイランド
聖剣伝説3
天地創造

特集 発売直前!
バーチャルボーイ ソフトのすべて

特別付録 スーパーファミコン
オールソフトカタログ1995
上半期版 1994・11・3～1995・5・25

SUPER FAMICOM
シミュレーション
24M+64K
BB



バトルロボット烈伝

本物の戦いが遂に始まる!!

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

驚異の戦闘システム

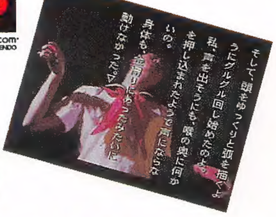
リアルロボットが繰り広げる、新世代のシミュレーションバトル。全てのユニットは攻撃にも移動力を消費し、強力な武器ほど移動力を多く消費します。武器による回避や防具の操作が可能なため、より戦略的な攻防を実現しています。戦闘の舞台となるフィールドには、最大3段階の高低差が設定され、よりリアルで戦略的なゲーム展開を楽しむことが出来ます。ガンダムやエルガイム、ダンバインなどのロボット達が、リアルタイプで鮮やかに甦る。細部まで描き込まれた巨大ロボットのアニメーションで表示されたバトルシーンは迫力満点。

平成7年8月発売 価格12,800円（税別）

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1995

SUPER FAMICOM
デジタル
アドベンチャー
24M+64K
BB

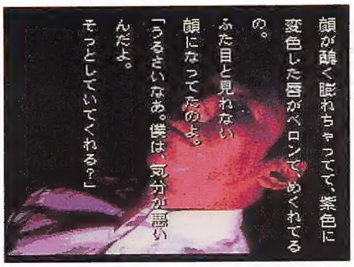
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



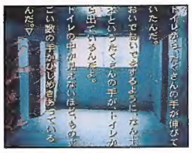
学校であった怖い話

あの噂は真実なのでしょうか？誰も確かめた人はいません。

戦慄のデジタルホラー



どこの学校にもある怖い話。誰もが聞いたことのあるあの噂。たとえようのない恐怖を体験出来るソフトです。実写取り込みのリアルな映像と練りに練ったシナリオがあなたを恐怖の世界に誘います。各シナリオ途中の選択肢の選び方によってストーリーが変わるマルチシナリオ、マルチエンディングを採用しホラーファンも納得。



メンバー紹介

新聞部が企画した「怪談特集」の取材の為に集まったメンバー達。7人の生徒を呼んだのだが、結局きたのは6人だけ。7人目を待たずに集まったメンバーだけで怖い話を始めたのだった・・・。メンバーの誰を何番目に語らせるかによって、全く別のシナリオが呼び出されます。

新堂 誠（高3）

荒井昭二（高2）

風間 望（高3）

細田友晴（高2）

岩下明美（高3）

福沢玲子（高1）

原作・脚本 飯島健男 制作 パンドラボックス

8月4日発売 価格11,800円（税別）

©パンドラボックス ©BANPRESTO 1995

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。 ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。

ゴーゴーアックマン2
GO GO ACKMAN 2
SUPER FAMICOM
アクション
12M
今度こそ決着を着けてやる！
Vジャンプ
（集英社）
好評連載中
大好評、ゴーゴーアックマンの続編が更にパワーアップして登場だ。前回、アックマンに敗れた天使くんに大天使ミカエラ様よりスーパーロボットが与えられます。その名は「メタトロン」。悪魔をメッタメッタのギッタギッタにやっつけられる凄い兵器だということですが、果たしてその性能は？しかし、天使くんの兄、天界のはぐれ者ボカルは、それを我が物にしようと天界のハードロック集団「メタルエンジェルス」を引き連れ、行動開始。
はたして、メタトロンを我が物にし、強大な力を得るのは天使くんか？ボカルか？それともアックマンか？三つ巴のバトルが今始まる！！
7月21日発売　価格9,500円（税別）
©バードスタジオ／集英社　©BANPRESTO 1995
アックマンは集めた魂の数によって、大魔王様から褒美を貰いアックマンは成長していきます。
Super GAME BOY
GAME BOY
ゴーゴー アックマン
GO GO ACKMAN
GAMEBOY
アクション
2M
おまえの魂をよこせ！
天使くんやおじゃまキャラクターの攻撃を躱しながら魂を集める"DotEat"タイプのアクションゲームなのだ。
ステージ数はなんと全20ステージを用意、更にゲームレベルを4段階に調整が可能。アックマン、ゴードンの他、原作に登場したキャラが大暴れだぜ。
平成7年8月発売　価格3,980円（税込）
©バードスタジオ／集英社　©BANPRESTO 1995
夢と冒険の世界、ヴェルヌワールドへようこそ！
V.W.
ヴェルヌワールド
SUPER FAMICOM
ロープレ
20M+64K
BB
これが噂の気送列車。中央島から6つの島に向けて高速チューブが走っている。チケットを忘れずに買おう。
「ヴェルヌワールド」は、近未来のアメリカ東海岸に建造されたテーマパーク。オープンの当日招待客で賑わっていた。突然襲う地震。管制システムが壊れ、親とはぐれた子供達に襲ってくる案内役のアンドロイドたち。はたして脱出できるか。
舞台は、テーマパーク
平成7年8月発売　価格11,800円（税別）
©BANPRESTO 1995
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10：00〜16：00　月〜金（土・日・祭日を除く）
●バンプレストはバンダイグループの一社です。
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9　〒111
BANPRESTO

SEGA SATURN
格闘
アドベンチャー
CD-ROM

SEGA SATURN

ほくとのけん

北斗の拳

北斗の真の力を知るがいい！

究極の
アニメーション
バトル

ゲームシナリオは、アニメ版の脚本を手掛けた戸田博史氏による完全オリジナル！もちろん武論尊先生の完全監修です。声の出演もテレビ版でおなじみのキャスティングを予定。動画は大御所東映動画の完全オリジナル。しかも東映動画独自のデジタルアニメーションシステム「CATAS」を使用し、より鮮明な画像取り込みを実現。しかも動画枚数は７０００枚以上と、多彩なアニメーションを実現。

ケンシロウ、リン、バット、トキをはじめとするキャラクターはもちろん魅力的な新キャラクターが、多彩なアニメーションで北斗の技を爆烈させます。

平成7年夏発売　　価格未定

©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画　©BANPRESTO 1995

SUPER FAMICOM
アクション
パズル
１２M＋６４K
BB

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

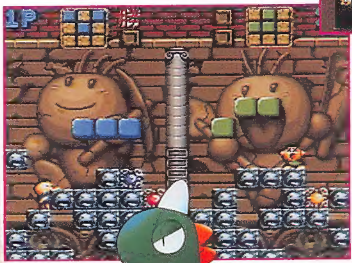
すーぱーぐっすんおよよ

今度のお宝はてんこ盛り！

ブロックを操作して、好き勝手に歩き回っているキャラクターを敵などの障害から守りながら出口へと導く、一風変わったアクションパズルゲーム。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを追加。ステージ数は４０面以上。２人協力プレイもできますので、協力してクリアして下さい。

バンプレストが放つパズルの決定版！

“ぐっすん”と“およよ”は財宝を探してダンジョンに向かった。しかし、突然の地震が。何とか水没する前に脱出しなければ・・・。



ゲームセンターで人気のアクションパズル「ぐっすんおよよ」にスーパーファミコンオリジナルモードとして友達同士で熱くなれる、２P対戦モードと、最初から入っているステージで物足りない貴方のために、自分で作れるエディットモードもご用意しました。

8月上旬発売　価格9,980円（税別）

©1993 IREM CORP. ©バンプレ企画 1995　©BANPRESTO 1995

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です

てんちむよう 天地無用！ げーむ編

SUPER FAMICOM
シミュレーション
16M+64K BB

何が起こるかわからない ふっちぎりの面白さ！

完全オリジナルストーリー。

ビデオ、ＬＤ等で大ヒット中、更に４月２日より毎週日曜日ＰＭ6:30～（テレビ東京）アニメ放映中！の「天地無用！」が遂にゲーム化決定。アニメキャラならではの特性を緻密なグラフィックで再現したＳＬＧです。

発売日未定　価格未定

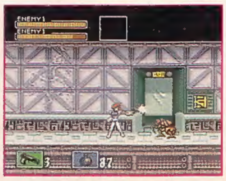
©AIC. PIONEER LDC, INC　©BANPRESTO 1995　©BANPRESTO 1995

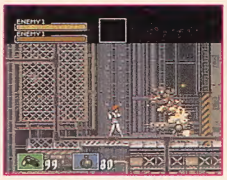
ハイパーイリア IRIA

SUPER FAMICOM
アクション
12M

誰も私を止められない！

実写で熱狂的な人気のある「ゼイラム」、そのアニメ版の「イリア」をスーパーファミコンで遂にゲーム化。戦略性の高い横スクロールのアクションゲームで、イリアが拳銃やバズーカなどを使いながら敵を倒します。





ステージセレクトはプレイヤーフリー。ステージの選び方で、攻略が変化したり、隠しステージに行けたりします。

発売日未定　価格未定

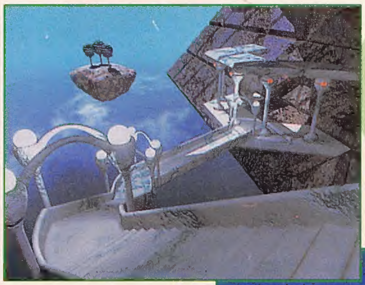
©1994 CROWD／ZEIRAM PROJECT　©BANPRESTO 1995

※画面は、開発中のものです。

どきおうき 土器王紀 DOKIOKI

PLAYSTATION
アドベンチャー
CD-ROM

初めての異世界旅行体験！



土器王紀の世界へようこそ。初めての異世界旅行を体験してください。この旅の目的はこの世界を歩き回って観光することです。ただ、ゆっくりとこの土器王紀の世界に触れてみてください。

すべてが謎に包まれている故・土器王の遺跡メモータル。この世界の初めからあった寺院。ほのぼの、のんびり、素朴な土器人達の平和な村など不思議な土器の世界を体験旅行。

土器王紀の世界へようこそ…

ゆっくりと大地の鼓動の音が風の音に混じりながら聴こえてくる、遠くで絶え間のない轆轤の音が小気味良いリズムをかすかに刻む、大地の鼓動は土器人たちの存在しない心臓の鼓動・・・・。そんな、土器人たちに触れてみてください。現地の方々（土器人）たちとお話をしてみましょう。少しづつこの世界の真の姿が見えてきます。さあ、旅立ちましょう。心やすらぐエスパッシへ。それは初めての感動と発見の旅です。

平成7年秋発売　価格未定

©BANPRESTO 1995

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10：00～16：00　月～金（土・日・祭日を除く）

●バンプレストはバンダイグループの一社です。

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9　〒111

BANPRESTO

Theスーパーファミコン VOL.13

7/21号 1995

CONTENTS

最新作をキャッチ・アップ／

新作FRONT LINE

実況ワールドサッカー2～ファイティングイレブン(SPT)…P42
ミスティックアーク(RPG)……P44
学校であった怖い話(ADV)……P48
バトルロボット烈伝(SLG)……P66
天地を喰らう(A/R)……P68
超原人2(ACT)……P70
ブランディッシュ2(SLG)……P86
史記英雄伝(RPG)……P88
スーパーF1サーカス外伝(RAC)……P90
らんま1／2～奥義邪暗拳(PUZ)……P91
スーパーV.G.(ACT)……P92
ピットフォール(ACT)……P93
実戦／ バスフィッシング必勝法in USA(SLG)…P94
実戦／ パチスロ必勝法クラシック(TAB)……P95

新着ソフトの見どころをクローズアップ／

新作スクランブル P113

セントアンドリュース（SPT）忍者龍剣伝・巴（ACT）バスマスターズクラシック（SLG）NBAバスケットウイニングダンク（SPT）カオスシード（RPG）もってけOh／ ドロボー（TAB）常勝麻雀天牌（TAB）ダービージョッキー2（ETC）的中競馬塾（ETC）Mr.コカトリス（PUZ）

発売直前！ P98

バーチャルボーイソフトのすべて

特別企画 P105

アンジェリーク

守護聖様にラブラブ フラッシュ♥

特報！ P30

スーパーマリオ～ヨッシーアイランド(任天堂)
聖剣伝説3（スクウェア）
天地創造（エニックス）

悩んでるタール人を救え／ P122
「スーパーファイヤープロレスリング～クイーンズスペシャル」選手データ完全紹介

RANDOM ACCESS……P7
スーファミDATA COLLECTION……P14
思い出記念館(松岡有香)……P16
Theスーパーファミコン ALL GAME CHART……P17
ザ・テストプレイ……P24
バンプレ熱血CLUB(第18回)……P52
COLUMNS/風見 潤・坂田靖子・めるへんめ～か～・我孫子武丸……P53
キャロットクラブ(第62回)……P56
ペーパー・タウン(第17回)……P58
ゲーマーの本棚(第11回)……P60
ファミコンショップ道中記……P61
新作スケジュール……P62
スーパーファミコンアワー4時からサテラ(第4回)……P65
RPGヒストリー(第3回)……P72
すうはみパラダイス……P73
アンケートハガキの書きかた……P83
RPGスクール(第3回)……P85
企業ウォッチング(バリエ)……P96
マンガ「蓬莱学園の探索」(第11回)……P110
「蓬莱学園」案内所分室(第15回)……P112
裏ワザGRAND PRIX……P116
裏ワザ番長の極道(きわめみち)(第17回)……P121
攻略本の攻略……P130
テストプレイヤー特選／ オススメソフト品評会(第3回)……P132
バンクシステム……P133
読者プレゼント……P135

スーパーファミコンは任天堂の商標です。 表紙／ミスティックアーク（エニックス） アートディレクション／渡辺 縁

OUTRIGGER
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
歴史大河RPG
©1995 OUTRIGGER／BE-ON WORKS
史記英雄伝
汝が歴史を変えたのか。
遥か昔、戦乱の中国を救った者がいた。人は彼を人竜と呼んだ。
スーパーファミコン史上初、
超大作歴史大河RPG参上。
中国春秋～戦国時代の乱世を描く、司馬遷の「史記」がついに歴史大河RPGとなって登場。シミュレーションでは体感できない広大な中国大陸の中に潜む迷宮に挑むという、RPGならではの醍醐味をたっぷりと楽しんでいただこう。秦の始皇帝や孫子など実在の人物がドラマを盛り上げる。歴史上の人物ををパーティーに加え、史実の重大事件をプレイヤーが動かす。多彩な戦闘シーンでは、武器や特技の他にも気功術を使った白熱のバトルを繰り広げる。8人の仲間をどう使いこなすか、プレイヤーの戦略性も問われる高度な戦闘システム搭載。また歴史上重大な役割を担っていた食客たちを味方につける独自の傭兵システムを採用。知と徳と武を兼ね備えた者のみに食客は、大いなる恩恵をもたらしてくれるのだ。計り知れないスケールの中で真実の歴史に遭遇する大河ロマン、史記英雄伝。遥かなる大地で、勇者たちが君を待ち受けている。
好評発売中　定価10,800円(税別)
Illustration by NANPEI KANEKO
史記英雄伝フルアレンジCDプレゼント
ゲーム中スタンプを60個集め、クイズ仙人が出す15問題の答え全てと、ゲームの感想を明記して下記住所〈史記英雄伝〉係まで御応募下さい。抽選で1,000名様に『史記英雄伝フルアレンジCD』を差し上げます。　(8月31日消印有効)
株式会社アウトリガー工房
〒170 東京都豊島区東池袋3-1-4メゾンサンシャイン1032
PHONE(03)3989-7527

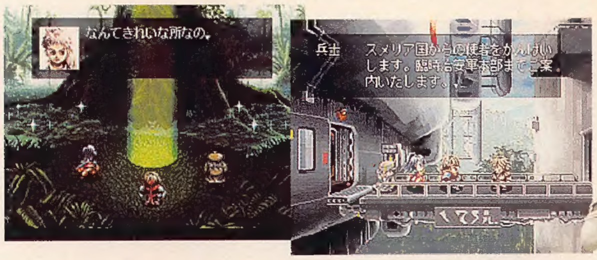
The PlayStation BOOKS

The PlayStation BOOKS

大人気!プレイステーションの定番ソフトを完全ガイド!!

「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くせる! 7月中旬発売予定

アーク ザ ラッド
パーフェクトガイド A5判・予価880円

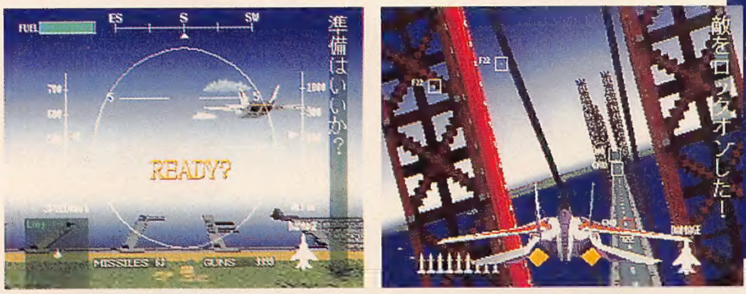


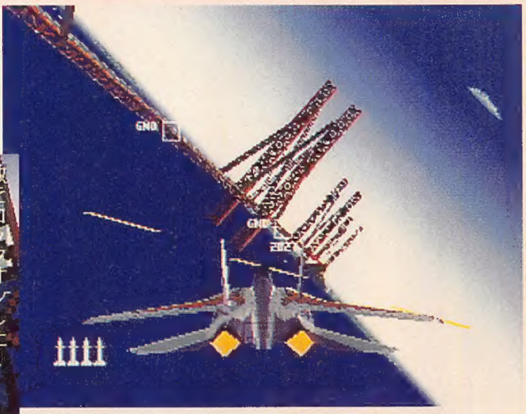
プレイステーション初の本格的RPG超大作「アーク ザ ラッド」。本書は、主人公アークとその仲間の冒険をスムーズに進めるための数々のデータ テクニックを網羅。各バトルフィールドのマップや攻略テクニック、普通にプレイしただけでは見ることが出来ない隠されたイベントや仕掛け、ウラ技など「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くすために欠かせない情報を掲載した完全攻略本。

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

究極のエースパイロットをめざせ! 7月中旬発売予定

エースコンバット
パーフェクトガイド A5判・予価880円





© (株) ナムコ

本格的なドッグファイトが楽しめるプレイステーション用ソフト「エースコンバット」(ナムコ発売)のすべてを楽しむための公式攻略本。全17のミッション全てのマップ・攻略テクニックはもちろん、高度な実戦戦闘技術、対戦テクニック、戦闘機データ、ウラ技までを完全解説。君も究極のエースパイロットをめざせ!

【好評発売中】

本誌で人気の格闘ライター杉澤教授が完全攻略!

鉄拳
パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

闘神伝の楽しさが、この一冊で倍増!

闘神伝
パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL. 03-5642-8101

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

Disc Station
DS
vol.7
絶賛発売中!!
Wind's Seed（RPG）
キキーモラのおそうじ大作戦（ACT）
VS（ACT）
コンパイルのオリジナルゲームが6つも入っているのに1980円…どうして!?
それはヒ・ミ・ツ…
毎回「なぞぷよ」も入ってるゝ（PZL）
装甲格闘伝ファイティングナンバーズ（TBL）
時代劇大江戸あっぷるそーす（AVG）
PC-9801VM以降対応
3.5インチ
ゲームディスク3枚付
BOOKタイプゲームソフト全国書店で買ってくれ〜!
© COMPILE 1995 © LMS Music 1995
SOFTBANK MOOK
SOFT BANK

新創刊!

7月14日(金) いよいよ 待望の隔週化!!

THE PlayStation

隔週金曜日発売　定価490円

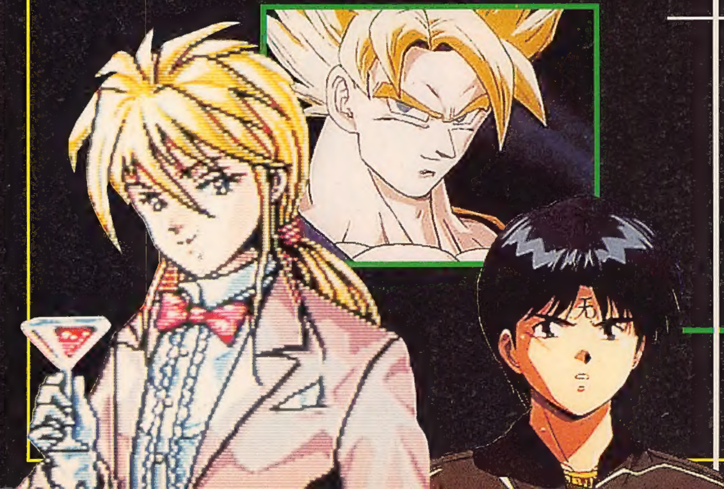
一挙40ページ増!

プレイステーションソフトの 新作、話題作、攻略情報を総ガイド

新創刊記念

PlayStation人気ソフト200本プレゼント

新創刊号(7/28号)と新創刊2号(8/11号)の2誌をお買い求めの方に抽選で、新作・人気ソフトをドカ〜ンとプレゼント! 詳しくは新創刊号をご覧下さい。



▼プレゼント予定商品名

機動戦士ガンダム(バンダイ)/アーク ザ ラッド(SCE)
エースコンバット(ナムコ)/アクアノートの休日(アートディンク)
ときめきメモリアル 〜forever with you〜(コナミ)
KING'S FIELD II(フロム・ソフトウェア)
3×3 EYES 〜吸精公主〜(エクシング)
ZERO DIVIDE(ズーム)
ドラゴンボールZ 超武闘伝(バンダイ)
PHILOSOMA(SCE)

プレゼント商品は変更になる場合があります

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です TM

SOFT BANK ソフトバンク出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
TEL. 03-5642-8100

© バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画■© バンダイ 1995■© 創通エージェンシー・サンライズ■© 1995 Artdink■©(株)ナムコ■© 高田裕三/講談社・ヤングマガジン/XING/日本クリエイト■© ZOOM■© Sony Music Entertainment (Japan) Inc■© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ランダムアクセス

RANDOM ACCESS

気になる情報
なんでもCLIP!

TOPIC アメリカ名ウルトラ64の最新情報!

着々と準備が進められているウルトラ64の実態に迫る!!

5月にアメリカのロサンゼルスで行われたE3（エレクトロニック エンターテイメント エキスポ）で、いよいよ姿を現したウルトラ64（アメリカ名）。ニンテンドー・オブ・アメリカのコメントによると日本では今年の12月に、アメリカでは来年4月に発売されるとのことだけれど、実際、どのていど開発が進んでいるのだろうか？

ハードやソフト開発のためのツールの開発には、シリコングラフィックス社や、エイリアスリサーチ社など、各分野の最先端の技術を集結していることは以前にもお伝えしたけれど、ゲームの開発を行っているメーカーについても、しだいに情報が集まってきている。

資料によると、アクレイムエンタテインメントや、ヴァージンインタラクティブといった日本でもおなじみのメーカーのほか、ウイリアムスエンタテインメント、シエラ オンライン、ゲームテック、マインドスケープ、スペクトロムホロバイトという計7社が、すでにゲームの開発を手がけているようだ。ある関係者によると、本体と同時発売されるソフトは、「モータルコンバット」シリーズの新作のほか、「クルージンＵＳＡ」も可能性が高いとのことだ。

また、正式な発表はないものの、国内の大手ゲームメーカー数社も、すでに着々と準備を進めているもようだが、ハードの開発は進んでいるが、ソフト開発ツールの完成が遅れているとの噂もあり、発売日などの具体的な発表は、11月の初心会を待つほかなさそうだ。

ウルトラ64は、日本円で25,000円以下で発売されるようだ。

当初からウルトラ64で発売されるのでは、と噂されていた「クルージンＵＳＡ」。

「モータルコンバットⅢ（写真）」の続編も。ただし、日本でも発売されるかはわからない。

TOPIC ゲーム業界にあらたな動きが……

マイクロソフトとソフトバンクが合弁会社を設立

ソフトバンクがマイクロソフトと共同出資で「ゲームバンク」という合弁会社を設立した。

これは、マイクロソフトが本年度中に日本版の出荷を予定しているパソコン用OS「ウィンドウズ'95」向けに、アーケードや家庭用ゲーム機のゲームを移植、販売するための会社だ。

つまり、これまで特定のゲーム機だけでしか遊べなかったゲームを、全世界で数千万本の出荷が予定されている「ウィンドウズ'95」用に移植することで、世界中のパソコンでプレイできるわけだ。

一部の新聞雑誌等で書かれたように、新しいゲーム機が登場するわけではなく、あくまでも「ウィンドウズ'95」対応のパソコンゲームに有名な家庭用、及びアーケード用のゲームが移植されるというのが実際のところだ。どんなソフトが移植されるか楽しみだね。

ゲームバンクは、初年度30タイトル（予定）の有名なメーカーのゲームを移植していくとのことだ。

ポリゴンのアクションなども移植されるかも。

ウィンドウズ'95とは？

現在、パソコンで使われているＯＳ「ウィンドウズ3.1」の後継版。データ処理が32ビットになり、画像処理能力なども向上。ゲームをはじめマルチメディアに対応した機能が特徴だ。

今後のパソコンは、家族みんなで使うようになるかも。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⒸBANDAI 1995 Ⓒ1995 Activision,Inc. Pitfall and Activision are registered trademarks of Activision,Inc. Pitfall:The Mayan Adventure is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved.

TOPIC できたて入学キャンペーン実施中!?
新発売スーファミソフトの発売記念

発売中のスーファミソフト「できたてハイスクール」の発売を記念して、〝できたてハイスクール入学　キャンペーン〟が行われるぞ。ソフトのパッケージイラストを担当している、にしき義統氏の直筆サイン入り卒業アルバムをはじめ、ポスターやテレカなど、ファンなら見のがせないオリジナルグッズがもらえちゃうキャンペーンなのだ。

応募方法はカンタン。「できたてハイスクール」のパッケージに入っている、ユーザーハガキをBPSまで返送すればOK。応募者のなかから抽選で、合計160名にプレゼントが送られるぞ。しめきりは発売日から8月末までだ。

これが、ハイスクールテレカだ。このほかにクリアファイルやサイン入りポスターもある。

TOPIC デジタル・メディア・ラボ始動!!
研究開発やクリエイターの育成をめざして

新しい時代のクリエイターを育成する「アミューズメントメディア総合学院」では、この春新校舎の完成と同時に、デジタル・メディア・ラボ（DML）を設立した。

DMLでは今後産業界と連動し、インターネットをはじめとした新しいネットワーク応用分野の研究開発。新世代ゲーム機向けタイトル開発やMacintosh／Windows向けデジタル・コンテンツの研究開発。またクリエイターの育成などの活動を積極的に進めていくそうだ。興味がある人は、直接問い合わせてみてはどうかな？

●東京都渋谷区東2-29-8 MGビルアミューズメントメディア　総合学院7Ｆ　TEL 03-3406-6086

東京・恵比寿にある校舎では、コンピュータ科300名、声優科200名の生徒が学んでいる。

TOPIC アトラスが新製品発表会を開催
あの制服向上委員会も駆けつけたぞ!

6月21日、東京都新宿にある京王プラザにて、㈱アトラスから発売されるアーケードマシンの新製品発表会が開かれた。発表されたのは、㈱ソニーと㈱セガの協力で開発されたオリジナルシールプリンター「プリント倶楽部」と、人気の対戦格闘ゲーム「豪血寺一族」シリーズ最新作「豪血寺一族外伝」だ。

「プリント倶楽部」はオリジナルシール（写真プリント）をわずか1分で作れちゃう、すぐれものだぞ。

会場には「プリント倶楽部」のイメージガール〝制服向上委員会〟をゲストに招いての楽しい発表会だったのだ。

会場では「プリント倶楽部」のほか、この日発表になった「豪血寺外伝」もプレイできた。

PRESENT 今年の夏もケンタッキーが熱い!
これでJリーグ観戦のおともはキマリ!!

ケンタッキーフライドチキンで、Jリーグボトルがセットになった「サポーターズパック」を限定販売しているのは知っているかな？

今回はこれを記念して全国の加盟店で使える飲食チケット「ジェフグルメカード（500円相当）」をプレゼントするぞ。

応募方法は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を記名のうえ、〒150　渋谷郵便局留め「ケンタッキーフライドチキン　ジェフグルメカードプレゼント」Theスーパーファミコン係まで。しめきりは8月5日（当日消印有効）。いまがチャンスだ。

7月31日までの限定販売。Jリーグ観戦にもピッタリなので、品切れ前に入手しよう!

TOPIC みんなで手軽にパソコン通信を楽しもう
フューチャー・パイレーツがパソコン通信を開始!

ハイパーメディア・クリエイター高城剛氏でおなじみフューチャー・パイレーツが、女性や子供でもかんたんに利用することのできるパソコン通信「フランキー・オンライン」をスタートした。

「リアリティ・オペレーション環境」というVR機能を盛りこみ、まるで街のなかを歩いているような感覚で、さまざまなメニューが楽しく利用できるのが特徴だ。

さらに、オンライン・ショッピングや話題のインターネットへの接続など、パソコン通信ならではの機能も充実。しかも、アクセス料金は、1分間10円と格安なのだ!

これまでのパソコン通信に抵抗があった人にもオススメだぞ。

あらゆる画面でグラフィックを多用。ゲーム感覚で楽しめて、内容も充実しているぞ。

TOPIC 仕事もパソコンで選ぶ時代!?
スクウェアがインターネットで人材募集

数々のヒット作を生み出している（株）スクウェアが、インターネットを通じて人材募集の情報を提供しているのを知っているかな？

今後ますます必要になると思われる、グラフィックデザイナーやエンジニア、プログラマーなどを対象としたもので、同社の開発部門での体制や環境などの情報を公開し、より多くの人に関心をもってもらおうというわけだ。

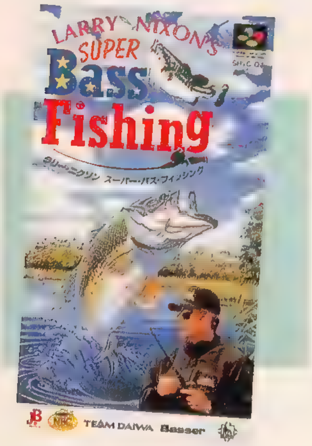
同社のグラフィック技術スタッフが手がけているこのコーナーでは、ソフト製作現場での作業風景など、通常社外秘とされている貴重な情報も見ることができる。興味がある人は、一度のぞいてみてはどうかな？

以下が、人材募集情報サーバーのアドレスだ。
http://www.spin.ad.jp/square

ハミダシ情報■このページで紹介している「フランキー・オンライン」のスターターCD-ROMの請求は、ハガキで〒150　東京都渋谷区神宮前4-4-8　フューチャー・パイレーツ（株）フランキー・オンライン事務局「スターターCD-ROM」係まで。住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、使用OS（MAC or WIN）を忘れずに記入してください。

PRESENT
釣りゲームでアウトドアライフ!?
アウトドア・ライフ・グッズのプレゼント

夏休みを目前にしてキングレコードが「夏休み、アウトドア・ライフ・キャンペーン」を実施する。



人気釣りゲーム「ラリーニクソン・スーパー・バス・フィッシング」を3人にプレゼント。

7月20日から9月20日の、この期間中に購入した、キングレコードのソフトに入っているアンケートハガキを送ると、抽選で右のような豪華アウトドアグッズが当たってしまうのだ。9月30日消印有効なので、どんどんチャレンジだ。

今回はもう一つオイシイ情報があるぞ。なんと好評発売中の釣りゲーム「ラリー・ニクソンスーパー・バス・フィッシング」を抽選で3人にプレゼント！ こちらは官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入してTheスーパーファミコン編集部「キングレコード ソフト」プレゼント係まで。これは7月21日消印有効だよ。

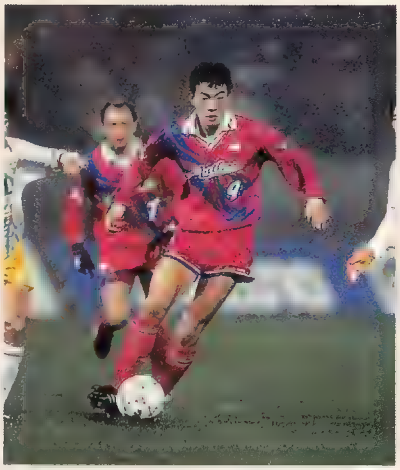
J.LEAGUE

J.LEAGUE GUIDE
J・リーグガイド
世界をめざして進む 日本サッカーをふりかえる！

'95年は日本サッカーが世界へ挑戦する大会が目白押しだ。とくに6月は日本代表、日本五輪代表、日本女子代表が国際大会に出場。いずれも見事な戦いぶりで、日の丸サッカーのレベルアップを世界中へアピールしてくれた。僕らの代表チームの健闘を振り返ってみよう。

まず日本代表は、サッカーの母国・イングランドで、イングランド、ブラジル、スウェーデンという超一流国と対決。初戦のイングランド戦では井原のゴールで一時は同点に追いつく大接戦。結局、終了間際のPKで敗れてしまったが、本場サポーターのド肝をぬく健闘ぶりだった。続くブラジル戦でもミスをつかれ0対3で完敗したとはいえ、ワールドチャンピオンを相手に、チャンスを何度か作る大善戦。そして最後のスウェーデン戦では藤田のゴールでなんと先制。後半逆転されたものの、土壇場で黒崎が同点シュートを決め、W杯3位チームを相手に"歴史的なドロー"を演じたのだ。3試合を通じて、日本は攻撃的なサッカーを展開。とくに相馬、山口、田坂、森島といった若手が積極的なプレーを見せ、未来への希望を感じさせた。加茂監督のチーム作りも順調で、来年以降も続投することになりそうだ。

一方、弟分の日本五輪代表も'96年アトランタ五輪へ向けて好スタートを切った。タイ、チャイニーズ、タイペイと戦った1次予選を4戦全勝で楽々通過。とくに苦戦を覚悟していたタイ戦での5ゴールは見事で、城、小倉、前園らの好調ぶりが目についた。GK川口、上村、路木といったDF陣も安定感十分で、28年ぶりの五輪出場へ夢が大きくふくらむ戦いぶりだ。この後、秋には2次予選、さらに最終予選と、まだまだ先は長いが、チャンスは十分ある。若い彼らのがんばりに期待したい。



対スウェーデン戦で、同点シュートを見事に決めた鹿島アントラーズの黒崎。

そしてもう一つ、女子代表も快挙を達成した。スウェーデンで開催された世界選手権でブラジルを野田の2ゴールで破り、ベスト8に進出。男子に先がけてアトランタ五輪への出場権を獲得したのだ。木岡、半田、高倉らベテラン勢の長年の努力に大きくな拍手を贈りたい。Jリーグが誕生して2年半。日本サッカーは確実にレベルアップしてきた。世界の檜舞台はもうすぐそこまできているのだ。がんばれニッポン！ 僕らの夢をのせて。 （文／川端康生）

ハミダシ情報■「愛・超兄貴」のアルバムが好評の、2代目兄貴こと岩崎琢さんが、7月18日（火）に東京・渋谷CLUB QUATTROで待望の初ライヴを行うことになったぞ。この「愛・超兄貴ライヴ」は19時30分開演。チケットは3,000円（当日券は3,500円）、お問い合わせはチケットセゾン（TEL 03-5276-7263）まで。

CD REVIEW

クロノ・トリガー アレンジ・ヴァージョン

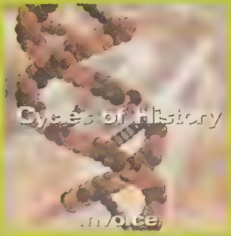
「クロノ・トリガー」のオリジナルサウンドを、ジャズ風でポップな感覚にアレンジした本格的アルバム。なんと、ロンドンで大活躍のデニス・ボーヴェル氏をミキシングに起用している。
●ポリスター●発売中●CD:PSCN-5024●3,000円

ツインビー カラオケパラダイス

ツインビーボーカルシリーズより、人気声優の歌った曲のカラオケを収録。要望に応えて、全曲のメロディー譜、「惑星メルに平和が戻る日」のピアノ譜など、96ページの豪華楽譜つき。
●キングレコード●発売中●CD:KICA-7663●2,500円

獣戦士ガルキーバ Vol.2

好調のシリーズ第2弾。声優によるイメージソング、オープニングとエンディングのサントラ、さらにオリジナルのBGMを収録。多彩な曲想はアニメのファンでなくても楽しめる。
●東芝EMI●発売中●CD:TYCY-5443●3,000円



Cycles of History INVOICE

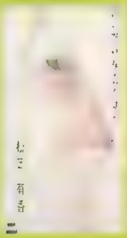
人類と地球の歴史という壮大なテーマのアルバム。チャーミングなワルツや元気なポップ調、はたまた東洋的な豊かなメロディーありと、じつに多彩できき応え十分のアルバムだ。
●パイオニアLDC●発売中●CD:PICL-1103●3,000円

あすか120% ミュージック メモリーズ プラス

シリーズ3作目にあたる今回は、PCエンジン版のオリジナルBGM全20曲とニューアレンジのテーマソングのほかに、メインキャラ総出演による元気なミニドラマまでくわわった。
●NECアベニュー●発売中●CD:NACL-1179●3,000円

虹のグランド スラム 久保田利伸

ABC・テレビ朝日系で放映されている大人気アニメ「H2」のオープニングテーマ。久保田さんは、あだち充氏の原作を読むうちに曲想ができたんだって。明るくファンキーな青春応援歌だぞ！
●ソニーレコード●発売中●CD:SRDL-4031●1,000円

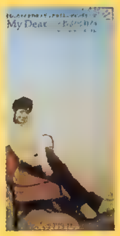


青い空の写真を見た 松岡有香

テレビ東京系アニメの「ミュータントタートルズ」のエンディングテーマ。生き生きとした旋律が、松岡有香さんの透明感のある声を、さらに魅力的にきかせてくれる。
●ソニーレコード●発売中●CD:SRDL-4032●1,000円

エメラルドドラゴン 五つの雫/約束の旅へ

SFCでの発売が待たれる「エメラルドドラゴン」のテーマ曲。オープニングは大木理紗さんの魅力的な声でドラマティックに、エンディングは声優笠原弘子さんが歌うボサノバ風の名曲だ。
●データム・ポリスター●発売中●CD:DPDX-5017●1,000円



My Dear… 長沢 ゆりか

大好評だったラジオドラマ「ツインビーパラダイス2」に続いて、今度は「もっと！ ときめきメモリアル」のエンディングテーマだ。作詞も担当した意欲的な長沢ゆりかさんの声が光る。
●キングレコード●発売中●CD:KIDA-7602●1,000円

gentle wind〜やさしい風〜 保科奈穂

カーペンターズを尊敬しているという保科奈穂さんのファーストシングル。スタンダードで伸びやかなポップスが清々しい。すでに安定感が備わっていて、心地よい気分になれる。
●トーラスレコード●発売中●CD:TADP-1002●1,000円

涙がキラリ☆／ルナルナ スピッツ

TBS系の「カウントダウンTV」のオープニングテーマのシングルリリース。ビートがきいたなかにもゆるやか旋律が流れて、男性的なスケールの大きさが感じられる。
●ポリドール●発売中●CD:PODH-1265●930円

OPEN THE GATE F II サウンド ユニット

この夏、週間ファミコン通信主催のイベント「ゲームの殿堂」が開催されるが、そのテーマ曲がコレ。れっきとしたファミ通の編集者の2人による、躍動感あふれる音楽のメッセージだ。
●ポリグラム●発売中●CD:PODX-1002●1,000円

VIDEO GAME TOPICS

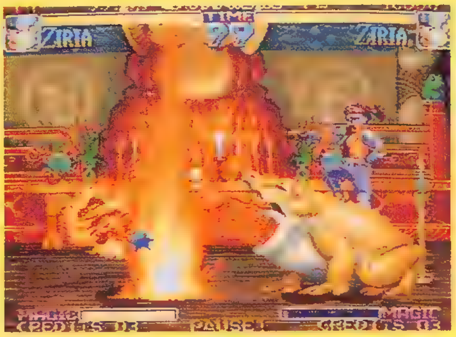
天外魔境真伝

ハドソン

PCエンジンの人気RPGが対戦格闘になったぞ!!

PCエンジンの看板ゲーム、「天外魔境」シリーズのキャラによる対戦格闘ゲームが、なんとNEO·GEOで登場だ。

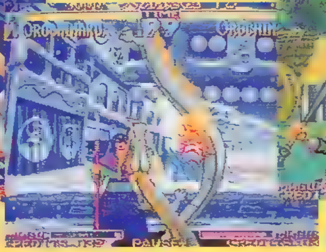
使用可能キャラは全部で８人。シリーズの主要人気キャラはほぼフォローされているぞ。巻物を取ると術を使う力が回復したり、もっている武器を投げることができたりと、〝天外〟らしい派手なシステムも満載だ！



あの「天外魔境」の対戦格闘というだけあって、技もグラフィックもド派手！ ファンならずとも、その完成度に期待してしまうぞ。

大人気の伊達男、カブキ団十郎の術〝花嵐〟だ。カブキの技は、とにかくすべてが派手。しかし、カッコだけで殺傷力には欠けるのが彼らしい!?

これが今回の参加メンバー。主人公格のキャラクターはほとんど登場している

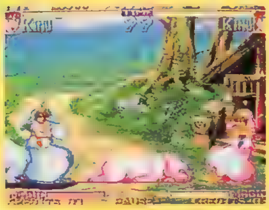


大蛇丸が、術を使い巨大な竜を召喚したところだ

きれいどころの対決だ。デモグラフィックも、さすがの美しさだよね

これが〝武器投げ〟。これで一発逆転をねらうのだろうか？

アイテムもあり、これは、転ばされてしまう〝バナナ〟。



忠犬シロが死んで、悲しむ絹。この後、なにが起こる……!?

人気キャラがそろいぶみ!!

©1995 HUDSON SOFT ©1989,1995 RED.

ゲーム業界
ウワサの真相を解明する

GAME TREND

市場の成熟にともなう新しいジャンルの登場

「学校であった怖い話」が、本誌ソフト・パドックで着実にランキングの順位を上げている。

いままでにこうしたテーマのソフトがなかったから、けっこう新鮮だからだと思うが、こうした傾向はなにもスーパーファミコンばかりではない。

たとえば、「百物語 ほんとうにあった怖い話」（PCエンジン／ハドソン）、「学校の怪談」（サターン／セガ）、「学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!」（プレイステーション／カプコン）など、ほとんどのゲーム機で同様のテーマのソフトが発売される予定だ。

ひと昔前だと、こういうホラーものはマニアックすぎるという理由で、メーカー内で企画自体が敬遠されていたそうだ。

ところが、市場が成熟したというか、ユーザーの好みが多様化したというか、とにかくいろいろなゲームの企画が、商業的に成り立つような時代になったのである。

かつて「弟切草」が登場したときの冷ややかな業界の反応を思い出すたびに、今日のこうしたゲームのシステムを作ったチュンソフトに、感謝しなければならないと思う。チャレンジ精神を忘れないこと。これがモノ作りの基本ではないか。

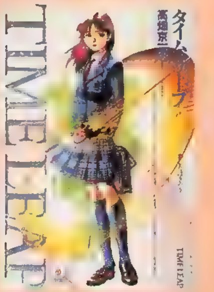
BOOKS & VIDEO

爆笑北欧神話

ギリシャ神話などに比べ、あまりなじみのない北欧神話の世界を爆笑シリーズならではの構成で紹介。ヴァイキングの歴史も特集している。●光栄●シブサワ・コウ著●1,000円

ボヘミアンガラス・ストリート 第2部　やさしい嘘つき

パソコン通信で本より先に読めることで話題になった、ファンタジックなラブストーリーの第２巻が登場。特異能力をもつ少年と不良少女の恋の行方は……。●アスペクト●平井和正著●780円



タイム・リープ ～あしたはきのう～

平凡な女子高校生を突然襲った記憶の消滅。そしてその謎に迫る男子学生。不思議な時間の流れをまるでパズルのように解いていくと……。●メディアワークス●高畑京一郎著●1,480円

ヴォイスアクターSUPER Vol.1

１月21日に開催された「ヴォイスアクターＳＵＰＥＲin日比谷公会堂」の模様を、ふだんみることのできない貴重な映像を織りまぜながら紹介したビデオ。●ビームエンタテインメント●5,600円

新着最新映画情報

ハイランダー３

●配給／メディアボックス●監督／アンディ・モラハン●出演／クリストファー・ランバート、マリオ・バン・ピーブルズ、デボラ・アンガー●８月公開予定

永遠の命を与えられ、終わることのない戦いを運命づけられた孤高の超人〝ハイランダー〟マクラウド。400年のときを生き続ける彼の首を取り、その超絶的なエネルギーを奪って地上最強のパワーを得ようとする悪魔の戦士ケインとの激突を描くシリーズ第３弾。疾走感にあふれる大胆なアクションシーンにドギモをぬくぞ。

ジャングル・ブック

●配給／ギャガ、ヒューマックス●監督／スティーブン・ソマーズ●出演／ジェイソン・スコット・リー、リナ・ハーディー、サム・ニール、ジョン・クリース●７月８日公開

ジャングルで育った少年モーグリの姿をとおし、人間と自然の保つべきバランスを美しく、雄大に描いた『ジャングル・ブック』。ディズニーのアニメーションとして全世界に感動をもたらしたこの名作が、今回は実写版としてよみがえった。実写だからこそ、原作者キプリングのメッセージがより鮮烈に伝わる作品に仕上がっている。

キャスパー

●配給／ＵＩＰ●製作総指揮／スティーブン・スピルバーグ●監督／ブラッド・シルバーリング●出演／クリスティーナ・リッチ、ビル・プルマン●７月29日公開

『ジュラシック・パーク』よりもスゴイＣＧ技術が生み出した超（？）生命体……それはなんとゴースト！　この夏スピルバーグ製作総指揮で贈る話題作『キャスパー』は、心やさしきゴーストが主人公。

不幸にもゴーストになってしまったあとも、住みなれた屋敷から離れられないキャスパーとその一家は、徹底的に人間を屋敷から排除しようといやがらせの毎日。そこに霊界精神治療医ハーヴェイ博士とその娘キャットがやってくる。キャスパーは、キャットこそがさがし求めていた〝友だち〟だ！と心ときめかせるのだが……。生き生きと（？）動きまわるキャスパーが本当に愛らしく、ちょっぴり切ないファンタジーなのだ。

「アダムス・ファミリー」で清冽な印象を残したことは、記憶に新しいところ。

「殺したい女」でデビュー以来、20本以上の作品に出演しているビル・プルマン。

▶アーク ザ ラッド

■ソニー・コンピュータエンタテインメント■発売中■5,800円■ＲＰＧ■プレイステーション

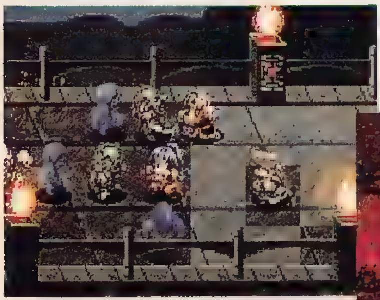
プレイステーション初の本格派フィールドタイプRPG「アーク　ザ　ラッド」がいよいよ発売された。PSを代表するRPGとなるか？

主人公のアークをはじめ、最終的には７人のなかまで戦っていくＲＰＧ「アーク　ザ　ラッド」。その７人には、それぞれの過去があり、それぞれの戦いがあるのだが、魂でつながっており、次々とドラマチックに出会っていくのだ。

ゲームは基本的にフィールド型ＲＰＧだが、戦闘シーンでは、タクティカルな要素があり、ターン制を採用している。そのほか、ビジュアルシーンでは、美しいＣＧとキャラが組み入れられており、臨場感を高めている。

システムはもとより、ストーリー重視のこの「アーク　ザ　ラッド」は、ＰＳユーザーが待ちに待っていた１本といえるだろう。

迫力のフィールドバトルシステム



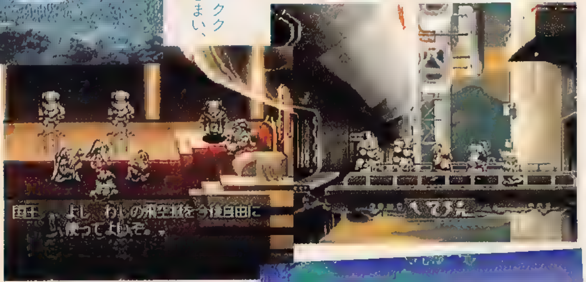
斜め見おろしのバトルシーン。敵、味方ともに大きなキャラが動きまわる

魔法効果！

魔法効果の演出はハデで多彩。攻撃系、回復系など、かなりのパターンがある

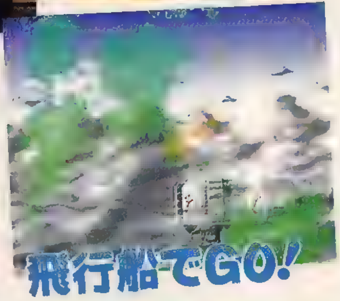
7人のなかまたちが彩るストーリー

アークと幼なじみのククル。封印を解いてしまい、旅に出ることに……



王様の協力を得て、魂でつながった７人のなかまがそろう飛行船での移動シーンもある

美しいビジュアルシーン



飛行船でGO!

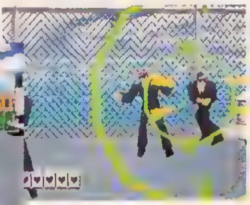
▶バーチャコップ

■セガ■発売日未定■価格未定■ＳＨＴ■セガサターン

AM２研みずから開発を行っている３Ｄポリゴンガンシューティング「バーチャコップ」。これまでにないリアルな動きは必見。

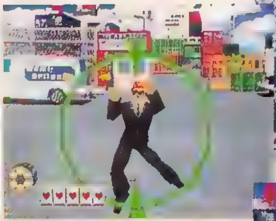
セガのＡＭ２研のＳＳ第３弾となるのが、この「バーチャコップ」だ。３Ｄタイプ初のポリゴンものということで、よりいっそう臨場感がアップしている。

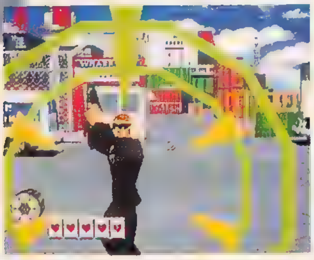
このＳＳ版は、ＳＳ専用の開発用ＯＳを使用しており、アーケード版とくらべてもまったく遜色のない移植が行われているのだ。



まだ開発途中バージョンながら、グラフィックや動きなど、かなりできてきている

アーケード版をそのまま再現！





専用のガンも発売予定なので、よりアーケードに近い形でプレイできそうだ

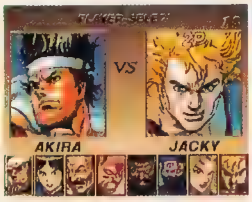
▶バーチャファイターリミックス

■セガ■７月14日発売■3,400円■ＡＣＴ■セガサターン

SSの100万台達成を牽引した「バーチャファイター」。そのスペシャル版ともいえる「リミックス」が限定発売されることになった。

ＳＳの100万台達成キャンペーンで、ＳＳ本体に同梱されていたＶＦリミックスが限定ながらも単体で発売されることになった。

ゲーム自体に変更点はないが、キャラクターにテクスチャーがはられ、ポリゴンの角ばった感じがなくなり、ＶＦ２のようにも見えるほどだ。そのほか、キャラ選択画面も一新。値段も安いし、ＶＦをもっている人もほしくなるよね。



これが一新されたキャラ選択画面。ポリゴンではなく、劇画調のグラフィックだ

じつはキャラクターが少し大きく表示されている。ちょっとお得な(?)感じ

VF2と見まちがう!?

動きは30分の１フレームだが、ポリゴンらしさを感じさせないので、非常になめらかだ。

[アーク　ザ　ラッド]Ⓒ 1995 Sony Computer Entertainment Inc.［バーチャコップ］Ⓒ SEGA［バーチャファイターリミックス］Ⓒ 1994,1995 SEGA
画面写真は開発中のものです。

ソフトの売り上げ動向がひと目でわかる！

スーファミ CHART LINE チャートライン

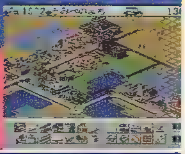
スーファミソフト売り上げデータ
5/29〜6/11 集計分

このコーナーのポイント数は、5月29日から6月11日までの売り上げを編集部で独自に数値化したものです。
データ協力店：おもちゃのマリヤ／シータ溝ノ口店／ゲームバンク池上店／メッセサンオー／ソフマップ新宿1号店／ゲームバンク野比店／スマイル東浦和店／スマイル南浦和店／スマイル川口グリーンシティ店

1 シムシティ2000 SLG

■イマジニア
■'95年5月26日発売
■16M+B.B.■12,800円

6664 ポイント



2 クロノ・トリガー RPG

■スクウェア
■'95年3月11日発売
■32M+B.B.3■11,400円

6392 ポイント

3 スーパーボンバーマン3 ACT

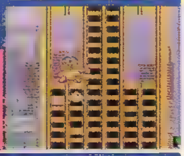
■ハドソン
■'95年4月28日発売
■12M+P.W.■8,900円

5270 ポイント

4 ニチブツアーケードクラシックス SHT+ACT

■日本物産
■'95年5月26日発売
■4M■5,980円

5134 ポイント



5 すーぱーなぞぷよ〜ルルーのルー PUZ

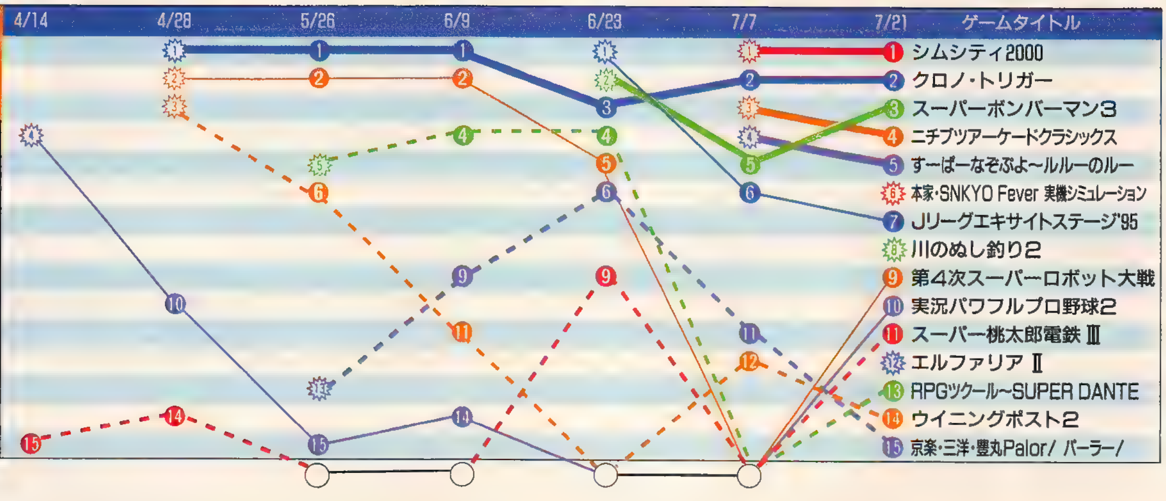
■バンプレスト
■'95年5月26日発売
■8M+B.B.■9,200円

3706 ポイント

順位	タイトル	ジャンル	データ	ポイント
6 (NEW)	本家・SANKYO Fever 実機シミュレーション	TAB	■DEN'Z■'95年6月10日発売■12M+B.B.■10,800円	3672 ポイント
7	Jリーグエキサイトステージ'95	SPT	■エポック社■'95年4月28日発売■12M+B.B.■9,800円	3604 ポイント
8 (NEW)	川のぬし釣り2	RPG	■パック・イン・ビデオ■'95年4月28日発売■12M+B.B.■9,800円	1904 ポイント
9	第4次スーパーロボット大戦	SLG	■バンプレスト■'95年3月17日発売■24M+B.B.2■12,800円	1819 ポイント
10	実況パワフルプロ野球2	SPT	■コナミ■'95年2月24日発売■20M+B.B.2■9,980円	1785 ポイント
11	スーパー桃太郎電鉄 III	TAB	■ハドソン■'94年12月9日発売■8M+B.B.4■9,500円	1683 ポイント
12 (NEW)	エルファリア II	RPG	■ハドソン■'95年6月9日発売■16M+B.B.■9,980円	1547 ポイント
13	RPGツクール〜SUPER DANTE	ETC	■アスキー■'95年3月31日発売■8M+B.B.■9,800円	1445 ポイント
14	ウイニングポスト2	SLG	■光栄■'95年3月18日発売■24M+B.B.■12,800円	1326 ポイント
15	京楽・三洋・豊丸Parlor! パーラー!	TAB	■日本テレネット■'95年3月30日発売■16M+B.B.3■11,800円	1275 ポイント

チャート UP'N DOWN

「シムシティ2000」が引き続き1位をキープ。しかし、本数的には前回とかなりの差がついてしまっている。初登場ソフトが3本あるほかは、とくに目立った動きはなかった。旧作のランクインは値下げのためか？



スーファミ SOFT PADDOCK ソフト・パドック

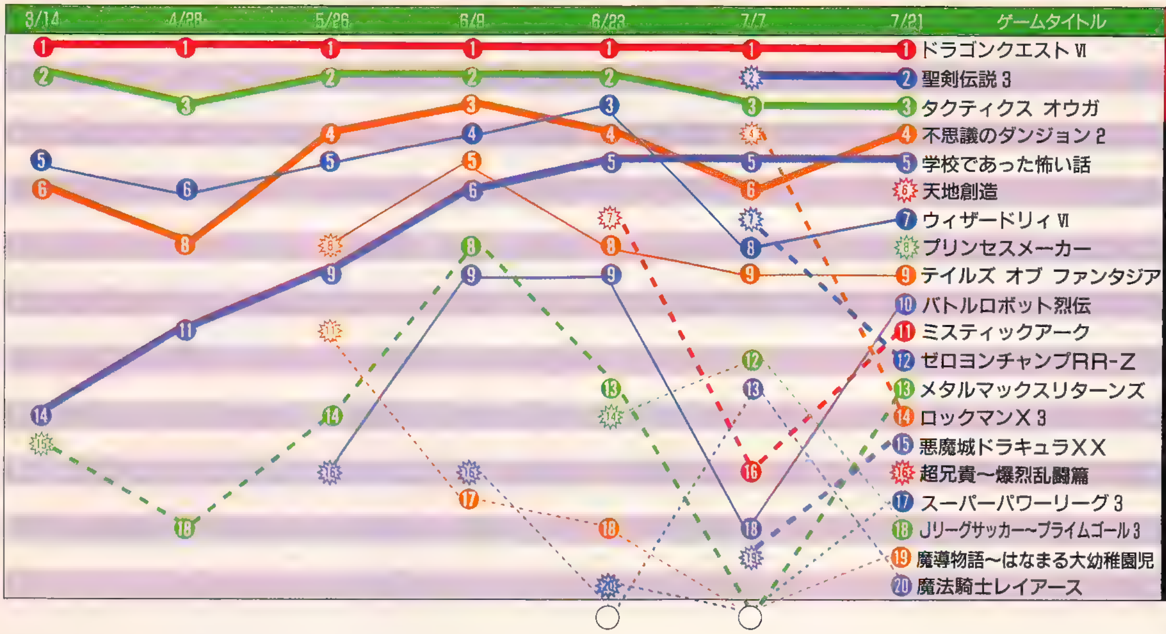
キミが期待するソフトを応援しよう

期待の新作6/9号アンケート集計

あまり大きな動きのなかった今回。しかし、固定ファンの多い作品が登場したことで、あらたな戦いに火がついたようだ。

順位	タイトル	データ	発売日	ポイント
1	ドラゴンクエストVI	■エニックス■RPG■32M+B.B.■価格未定	発売日未定	1069 ポイント
2	聖剣伝説3	■スクウェア■RPG■32M+B.B.■11,400円	9月発売予定	815 ポイント
3	タクティクス オウガ	■クエスト■SLG+RPG■24M+B.B.■価格未定	今秋発売予定	232 ポイント
4	不思議のダンジョン2～風来のシレン	■チュンソフト■RPG■容量未定■価格未定	発売日未定	210 ポイント
5	学校であった怖い話	■バンプレスト■ADV■24M+B.B.■12,800円	8月発売予定	207 ポイント
6 (NEW)	天地創造	■エニックス■RPG■32M+B.B.■価格未定	今秋発売予定	205 ポイント
7	ウィザードリィVI～禁断の魔筆	■アスキー■RPG■24M+B.B.3■予価12,800円	発売日未定	178 ポイント
8 (NEW)	プリンセスメーカー～Legend of Another World	■タカラ■SLG■容量未定■価格未定	今冬発売予定	172 ポイント
9	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ■RPG■容量未定■価格未定	発売日未定	151 ポイント
10	バトルロボット烈伝	■バンプレスト■SLG■24M+B.B.■12,800円	6月発売予定	149 ポイント
11	ミスティックアーク	■エニックス■RPG■32M+B.B.■11,800円	7月14日発売	135 ポイント
12	ゼロヨンチャンプRR-Z	■メディアリング■RAC■24M+B.B.■価格未定	発売日未定	113 ポイント
13	メタルマックスリターンズ	■データイースト■RPG■24M+B.B.■12,800円	[illegible]月発売予定	111 ポイント
14	ロックマンX3	■カプコン■ACT■容量未定■価格未定	発売日未定	108 ポイント
15	悪魔城ドラキュラXX	■コナミ■ACT■16M+PW■9,800円	7月21日発売	102 ポイント
16 (NEW)	超兄貴～爆烈乱闘篇	■メサイヤ■ACT■容量未定■価格未定	8月下旬発売	99 ポイント
17	スーパーパワーリーグ3	■ハドソン■SPT■20M■9,980円	8月10日発売	97 ポイント
18	Jリーグサッカー～プライムゴール3	■ナムコ■SPT■16M+B.B.■9,800円	8月4日発売	95 ポイント
19	魔導物語～はなまる大幼稚園児	■徳間書店インターメディア■RPG■16M+B.B.■価格未定	発売日未定	86 ポイント
20	魔法騎士レイアース	■トミー■RPG■12M+B.B.■予価9,800円	[illegible]月[illegible]日発売予定	81 ポイント

このコーナーのポイント数は、本誌6月9日号アンケートハガキを集計し、独自に数値化したものです。



スターティンググリッド

ドラクエVI、聖剣3、「タクティクス オウガ」という順番は、このまましばらく続く気配。初登場6位の「天地創造」がどこまで上位に食いこむか、今後が楽しみだ。ほかにも今回初登場の「プリンセスメーカー」と「超兄貴」は、根強いファンの多いソフトだけに要チェックだ。

思い出記念館

第41回

自分で見つけた攻略法を本に書きこんで自分なりの攻略本を作ってるんです

松岡有香
ミュージシャン

PROFILE

7月13日生まれ、愛知県出身。学生時代から奈良県を中心にライブ活動を展開、のちにアルフライラに加入しヴォーカルを務める。6月21日に発売されたシングル『青い空の写真を見た。』でソロとしてデビュー。もち前の歌唱力を武器にあらたなスタートをきった。

――音楽をはじめたきっかけは？

中学生のころは合唱部で、フォーク系の音楽をずっときいていたんです。その後、高校に入ってからはロックに興味をもって、そのころからギターやヴォーカルをはじめたんです。

――アルフライラにはどういういきさつで加入したんですか？

なかまとロックバンドを組んで、ライブハウスとかでよく演奏してたんですけれど、そのときにたまたまアルフライラのメンバーが見にきてたんですよ。それで誘われて……。

――カプコンのゲーム音楽にはロック調のものが多いですから、音楽性も一致していたんですね。

はい。アクションゲームが多いですから。でも、実際にプレイするとなると、格闘系は苦手なんですよ（笑）。技がどうしても出せなくて勝てないんです。だから、ＲＰＧとかパズル系のゲームばっかりやっていますね。

ＲＰＧをやるときに攻略本を買ってくるんですが、それに書いてないことを見つけては本に書きこんでいくのが楽しいですよ。まるで、受験勉強のノリなんですが（笑）。

――先日発売されたシングル『青い空の写真を見た。』は、ソロデビュー作となるんですね。

そうなんです。アニメのテーマ曲にもなっているんですが、いろいろな年齢の方にきいてもらえそうなので、とてもうれしいです。

ただ、アルフライラでやっていたような曲とちがい、よりメロディー重視のポップな曲なので、最初はなれなくてたいへんでしたね。

――具体的にはどういう感じの曲なんですか？

女の子の友情を歌った曲なんですが、つまらない悩みごとなんかどこかへ行ってしまうような曲にしたかったので、すごくさわやかな曲調になっています。ムード音楽というと変かもしれないですけれど、青空の下で太陽に照らされながら風のにおいを感じている、そんな気持ちできいてもらえるとうれしいですね。

――今後の予定を教えてください。

まだ、具体的な日にちは決まってないんですが、ライブをたくさんやりたいと思っています。ライブでお客さんを呼べるようなヴォーカリストっていうのが目標なんです（笑）。それも、大きな場所でというよりは、自分の声が届く範囲のところでやりたいですね。

また、年末にはアルバムも出したいと思っているので、そのときはぜひ自分で曲を作ってみたいですね。アルフライラからのファンの方も楽しみにしていてください。

私の選んだBEST 3

1	ドラゴンクエストⅢ ファミコン
2	スーパーストリートファイターⅡ アーケード
3	すーぱーぷよぷよ スーファミ

格闘ゲームでは、スピード感をいかした演奏を心がけていたという。

スーパーストリートファイターⅡ
カプコン

2位に選んでもらったのは、アルフライラとしてこれまでにいちばん多く演奏をしたという思い出のゲーム。必殺技の迫力と、リズム感あふれる対戦が人気だ。

All Game Chart

The スーパーファミコン

Vol.83

読者による読者のための企画

オールゲームチャート

まちにまった夏休みです〃 海に山にと計画はいっぱいあるけれど、ゲームも忘れないでね。虫の音が鳴り響く夜の縁側で、花火を見ながら楽しむスーファミ、風流だよね。そのときにそなえて、AGCでばっちりゲームのチェックしよう。

このコーナーはすべてのSFCソフトを読者のみんなに10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をチャートにしたものです。自分のプレイしたソフト（借りてプレイしてもいいぞ）をトータル的に再評価してください。なお、得票数がしめ切り時に25通をこえていないものはチャートに入れていません。今後ソフトを購入するときの参考にしてね。

集計 6月10日〜6月23日

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	容量	定価	全投票平均
1	2	エストポリス伝記Ⅱ	RPG	タイトー	95/2/24	20M+B.B.×4	9,980	9.4771
2	1	実況パワフルプロ野球2	SPT	コナミ	95/2/24	20M+B.B.×2	9,980	9.4762
3	3	第4次スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	95/3/17	24M+B.B.×2	12,800	9.4343
4	4	ダービースタリオンⅢ	SLG	アスキー	95/1/20	24M+B.B.	12,800	9.3440
5	5	ウイニングポスト2	SLG	光栄	95/3/18	24M+B.B.	12,800	9.3226
6	6	三國志Ⅳ	SLG	光栄	94/12/9	24M+B.B.×1	14,800	9.2845
7	7	WILD GUNS	SHT	ナツメ	94/8/12	8M	9,200	9.1739
8	8	アレサⅡ〜アリエルの不思議な旅	RPG	やのまん	94/12/2	16M+B.B.×3	9,900	9.1136
9	9	ワンダープロジェクトJ〜機械の少年ピーノ	ETC	エニックス	94/12/9	24M+B.B.×3	11,800	9.0933
10	11	ファイアーエムブレム〜紋章の謎	SLG	任天堂	94/1/21	24M+B.B.	9,800	9.0632
11	10	アンジェリーク	SLG	光栄	94/9/23	16M+B.B.×2	9,800	9.0582
12	12	ファイナルファンタジーⅤ	RPG	スクウェア	92/12/6	16M+B.B.×4	9,800	9.0506
13	22	クロノ・トリガー	RPG	スクウェア	95/3/11	32M+B.B.×3	11,400	9.0446
14	13	実況パワフルプロ野球'94	SPT	コナミ	94/3/11	16M+P.W.	9,000	9.0370
15	15	ヒューマングランプリⅢ〜F1トリプルバトル	RAC	ヒューマン	94/9/30	16M+B.B.×3	10,500	9.0294
16	14	ダービースタリオンⅡ	SLG	アスキー	94/2/18	12M+B.B.×3	12,800	9.0083
17	15	スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	SPT	ヒューマン	94/12/22	32M+B.B.	11,500	9.0000
18	17	真・女神転生if…	RPG	アトラス	94/10/28	16M+B.B.×2	9,990	8.9892
19	19	ファイナルファンタジーⅥ	RPG	スクウェア	94/4/2	24M+B.B.×3	11,400	8.9829
20	18	ウイニングポスト	SLG	光栄	93/9/10	16M+B.B.×1	12,800	8.9811
21	23	ファーストクィーン〜オルニック戦記	SLG+RPG	カルチャーブレーン	94/3/11	8M+B.B.×1	9,800	8.9640
22	20	ヘラクレスの栄光Ⅳ〜神々からの贈り物	RPG	データイースト	94/10/21	16M+B.B.×4	9,900	8.9558
23	24	Jリーグエキサイトステージ'94	SPT	エポック社	94/5/1	12M+B.B.×4	9,800	8.9521
24	25	いただきストリート2〜ネオンサインはバラ色に	TAB	エニックス	94/2/26	12M+B.B.×4	9,800	8.9373
25	26	伝説のオウガバトル	SLG	クエスト	93/3/12	12M+B.B.×3	9,600	8.9332
26	27	第3次スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	93/7/23	12M+B.B.×3	9,800	8.9304

今回の新着ソフト

49位 海腹川背

■TNN
■ACT
■'94年12月23日発売
■8M+B.B.×3■9,800円
■1人プレイのみ

全投票平均
8.7778

ラバーリングアクションなるゲーム。自由に伸び縮みするゴムをあやつる。

■快適な操作性に高い難易度、そしてほかに類を見ない世界観。かならずや、3年後には幻の逸品となるソフト。（千葉県・新城一郎）

■独特の武器が魅力。なれてしまえば、とても楽しい。（長崎県・小柳美恵子）

■ルアーを使ったワイヤーツカワーなゲームなのだが、とてもよい動き。ステージ前の操作説明も親切。舞台設定が笑えるけど。（神奈川県・沼田幸江）

■いまだに、すべての面が見れない。末長く遊べて、あきないゲーム。（大阪府・朝井隆吉）

■こいつはよい。ひたすらシュールで、おまけに難易度も高すぎる。ゴムひもの動きがたまらない。ただ、やっぱりコンティニューがほしかった……。（愛知県・花島広晃）

■背景がちょっとさびしい。（群馬県・新井孝平）

100位 ワンダラスマジック

■アスキー
■RPG
■'93年12月17日発売
■16M+B.B.×3■9,800円
■1人プレイのみ

全投票平均
8.5200

統一された世界観でうまくまとまったRPG。斜め見下ろし型のダンジョン。

■全体的にウィザードリィのようなパソコンRPGの雰囲気がある。移動や戦闘システムは斬新でおもしろい。新しいタイプのモノを作ろう、という開発者側の意欲をうかがうことができる作品。（三重県・杉山浩之）

■欠点はいろいろあるが、気楽さと緊張のまざる戦闘はおもしろい。（三重県・高橋昌裕）

■ダンジョンが少し難しいけれど、独特の雰囲気をもつ音楽がよい。（徳島県・須賀由紀子）

■操作になれるまで時間がかかるけれど、なかなかよくできている。戦闘の速さを変えられるとよかった。（神奈川県・安彦浩光）

■ファンタジーがいっぱいで、グラフィックも実写取りこみのようでよかったが、頭の痛くなるような音楽と効果音と、戦闘シーンは考えてほしかった。（北海道・荒井真史）

All Game Chart

赤字のソフトは今回初登場したソフトです。初登場したソフトは平均点がやや高めになる傾向があるので、初登場後3～4号あとの平均点がより信頼できるものになります。

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	容量	定価	全投票平均
27	29	奇々怪界～月夜草子	ACT	ナツメ	94/6/17	12M+P.W.	9,500	8.9167
28	30	負けるな／ 魔剣道	ACT	データム・ポリスター	93/1/22	8M	8,800	8.9109
29	21	SANKYO Fever／ フィーバー／	TAB	日本テレネット	94/10/28	8M	9,800	8.9000
30	31	ストリートファイターII	ACT	カプコン	92/6/10	16M	9,800	8.8943
31	32	ガイア幻想紀	A/R	エニックス	93/11/27	16M+B.B.×3	9,800	8.8940
32	33	ドラゴンクエストV～天空の花嫁	RPG	エニックス	92/9/27	12M+B.B.×3	9,600	8.8688
33	34	テクモスーパーボウル	SPT	テクモ	93/11/26	8M+B.B.×1	9,800	8.8611
34	35	すーぱーぷよぷよ	PUZ	バンプレスト	93/12/10	8M	8,200	8.8548
35	28	大航海時代II	SLG	光栄	94/2/25	16M+B.B.×1	1,1800	8.8509
36	36	重装機兵ヴァルケン	ACT	メサイヤ	92/12/18	8M	8,800	8.8490
37	38	ゼロヨンチャンプRR	RAC	メディアリング	94/7/22	16M+B.B.×3	9,980	8.8482
38	37	スラップスティック	RPG	エニックス	94/7/8	12M+B.B.×3	9,600	8.8462
39	39	スーパー桃太郎電鉄III	TAB	ハドソン	94/12/9	8M+B.B.×4	9,500	8.8390
40	41	MOTHER 2～ギーグの逆襲	RPG	任天堂	94/8/27	24M+B.B.×3	9,800	8.8079
41	43	ストリートファイターIIターボ	ACT	カプコン	93/7/10	20M	9,980	8.8035
42	42	ブレス オブ ファイアII～使命の子	RPG	カプコン	94/12/2	20M+B.B.×3	9,980	8.8000
43	40	イースIV～マスク・オブ・ザ・サン	A/R	トンキンハウス	93/11/19	12M+B.B.×5	9,800	8.7931
44	44	スーパーファイヤープロレスリングIII～FINAL BOUT	SPT	ヒューマン	93/12/29	12M+B.B.×2+P.W	9,700	8.7931
45	45	かまいたちの夜	NOV	チュンソフト	94/11/25	24M+B.B.×3	10,800	8.7860
46	50	デザエモン	ETC	アテナ	94/9/20	4M+B.B.	12,900	8.7857
47	46	真・女神転生II	RPG	アトラス	94/3/18	16M+B.B.×2	9,990	8.7835
48	47	スーパーストリートファイターII	ACT	カプコン	94/6/25	32M	10,900	8.7789
49	—	海腹川背	ACT	TNN	94/12/23	8M+B.B.×3	9,800	8.7778
50	48	スーパーロボット大戦EX	SLG	バンプレスト	94/3/25	12M+B.B.×3	9,800	8.7696
51	49	三國志III	SLG	光栄	92/11/8	12M+B.B.×1	14,800	8.7676
52	52	ウィザードリィV～災禍の中心	RPG	アスキー	92/11/20	8M+B.B.	9,800	8.7608
53	51	エストポリス伝記	RPG	タイトー	93/6/25	8M+B.B.×3	8,900	8.7445
54	54	ドラッキーの草やきう	SPT	イマジニアズーム	93/12/17	16M+P.W.	9,800	8.7444
55	55	真・麻雀	TAB	コナミ	94/3/30	4M+B.B.×4	9,000	8.7419
56	56	R・TYPE III	SHT	アイレム	93/12/18	16M	9,800	8.7288
57	57	ヒューマン・グランプリ2	RAC	ヒューマン	93/12/24	8M+B.B.×3	9,500	8.7241
58	58	スーパーファミリーテニス	SPT	ナムコ	93/6/25	8M+P.W.	7,900	8.7225
59	62	がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス	ACT	コナミ	93/12/22	12M+B.B.×3	9,800	8.7222
60	60	スーパーメトロイド	ACT	任天堂	94/3/19	24M+B.B.×3	9,800	8.7206
61	59	サラブレッドブリーダーII	SLG	ヘクト	94/6/8	16M+B.B×1	12,800	8.7179
62	61	F-1 GRAND PRIX PART II	RAC	ビデオシステム	93/2/26	12M+B.B.×4	9,800	8.7143
63	68	大貝獣物語	RPG	ハドソン	94/12/22	24M+B.B.×3	10,900	8.7119

337位 龍騎兵団ダンザルブ

■ユタカ・バンダイ■RPG
■'93年4月23日発売
■8M+B.B.■9,500円

全投票平均 7.1923

■ビジュアルシーンなどできがよく、いままでのRPGそれまでのRPGと一味ちがった感じで楽しいが、戦闘(せんとう)シーンが地味(じみ)で操作(そうさ)が不親切(ふしんせつ)なところがいろいろある。（千葉県・掘本景士）
■やりはじめたら止まらなくなって、2日でクリアしてしまった。これはハマるぞー。（福井県・大谷恭子）
■せっかくのシステム部分のアイディアや世界観が、十分にいかされてなくて残念。（栃木県・北條智子）
■バランスとテンポがよく、あっさりした作りに好感がもてる。ストーリーも秀逸(しゅういつ)。SFが舞台(ぶたい)のRPGが少ないので、もっとやりたいです。（京都府・田畑久美）

今回のTOP15

今回の集計期間内での投票のみによるランキング。なお得票数10票以下のソフトは集計していません。

投票平均別トップ15

順位	タイトル	全投票平均
1	ファイアーエムブレム～紋章の謎	9.8571
2	第4次スーパーロボット大戦	9.6000
3	クロノ・トリガー	9.4186
4	エストポリス伝記II	9.3636
5	ドラゴンクエストV～天空の花嫁	9.2857
6	アンジェリーク	9.0000
7	ダービースタリオンIII	9.0000
8	ファイナルファンタジーVI	8.8571
9	スーパーストリートファイターII	8.8000
10	レディストーカー～過去からの挑戦	8.8000
11	かまいたちの夜	8.7143
12	実況パワフルプロ野球2	8.7143
13	フロントミッション	8.6250
14	Jリーグエキサイトステージ'95	8.5833
15	ファイナルファンタジーV	8.5000

得票数別トップ15

順位	タイトル
1	クロノ・トリガー
2	第4次スーパーロボット大戦
3	ドラゴンクエストV
4	ファイナルファンタジーVI
5	エストポリス伝記II
6	かまいたちの夜
7	アンジェリーク
8	ダービースタリオンIII
9	スーパードンキーコング
10	ファイアーエムブレム～紋章の謎
11	RPGツクール
12	三國志IV
13	Jリーグエキサイトステージ'95
14	すーぱーぷよぷよ
15	フロントミッション

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	容量	定価	全投票平均
64	63	真・女神転生	RPG	アトラス	92/10/30	12M+B.B.×2	9,800	8.7114
65	53	F-1 GRAND PRIX PART Ⅲ	RAC	ビデオシステム	94/4/22	16M+B.B.×2	9,900	8.7069
66	64	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン	RPG	チュンソフト	93/9/19	12M+B.B.×3	9,600	8.7055
67	67	龍虎の拳 2	ACT	ザウルス	94/12/21	32M	10,900	8.7037
68	65	ロマンシング サ・ガ 2	RPG	スクウェア	93/12/10	16M+B.B.×4	9,900	8.6969
69	66	メタルマックス 2	RPG	データイースト	93/3/5	8M+B.B.×3	9,500	8.6944
70	69	太閤立志伝	SLG	光栄	93/4/7	12M+B.B.×1	11,800	8.6923
71	72	ライブ・ア・ライブ	RPG	スクウェア	94/9/2	16M+B.B.×4	9,900	8.6912
72	70	スーパードンキーコング	ACT	任天堂	94/11/26	32M+B.B.×3	9,800	8.6703
73	73	きんぎょ注意報！ ～とびだせ！ ゲーム学園	ACT	ジャレコ	94/3/18	16M	9,800	8.6667
74	71	アルバートオデッセイ	RPG	サンソフト	93/3/5	8M+B.B.×2	9,600	8.6520
75	76	ソニックウイングス	SHT	ビデオシステム	93/7/30	10M	8,900	8.6265
76	74	スーパーテトリス 2＋ボンブリス限定版	PUZ	BPS	94/1/21	8M+B.B.×10	8,500	8.6250
77	75	クラシック・ロード	SLG	ビクターエンタテインメント	93/10/29	8M+B.B.×1	9,800	8.6235
78	77	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	テクモ	92/12/25	8M	8,900	8.6125
79	80	大相撲出世シミュレーション横綱物語	SLG	ケイエスエス	94/8/26	8M+B.B.×1	9,800	8.6111
80	79	信長の野望・覇王伝	SLG	光栄	93/12/9	16M+B.B.×1	12,800	8.6105
81	78	スーパーマリオカート	RAC	任天堂	92/8/27	4M+B.B.×1	8,900	8.6098
82	81	テトリス武闘外伝	PUZ	BPS	93/12/24	8M	8,000	8.6000
82	93	シャドウラン	A/R	データイースト	94/3/25	10M+B.B.×2	9,800	8.6000
84	84	モンスターメーカー 3 ～光の魔術士	RPG	ソフエル	93/12/24	16M+B.B.×4	9,800	8.5965
85	81	ソウル＆ソード	RPG	ザムス	93/11/26	12M+B.B.×3	9,800	8.5926
85	97	スレイヤーズ	RPG	バンプレスト	94/6/24	12M+B.B.×3	9,800	8.5926
87	83	サラブレッドブリーダー	SLG	ヘクト	93/8/27	8M+B.B.×1	9,700	8.5895
88	85	アースライト	SLG	ハドソン	92/7/24	8M+B.B.×2	8,500	8.5871
89	86	フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス	SLG+RPG	やのまん	94/10/28	20M+B.B.×2	9,990	8.5849
90	88	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	エニックス	93/12/18	12M+B.B.×各3	9,600	8.5810
91	89	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	スクウェア	91/7/19	8M+B.B.×4	8,800	8.5719
92	91	ゼルダの伝説～神々のトライフォース	A/R	任天堂	91/11/21	8M+B.B.×3	8,000	8.5703
93	90	実況ワールドサッカー～パーフェクトイレブン	SPT	コナミ	94/11/11	16M+B.B.×3	9,980	8.5696
94	92	フロントミッション	SLG+RPG	スクウェア	95/2/24	24M+B.B.×2	11,400	8.5684
95	94	極上パロディウス	SHT	コナミ	94/11/25	16M	98,00	8.5676
96	95	緋王伝～魔物達との誓い～	SLG	日本テレネット（ウルフ・チーム）	94/2/11	12M+B.B.×3	11,800	8.5410
97	96	ヘラクレスの栄光Ⅲ～神々の沈黙	RPG	データイースト	92/4/28	8M+B.B.×3	8,800	8.5347
98	87	ラッシング・ビート修羅	ACT	ジャレコ	93/12/17	16M	9,700	8.5313
99	98	スーパーパワーリーグ 2	SPT	ハドソン	94/8/3	16M+B.B.	9,800	8.5238
100	―	ワンダラスマジック	RPG	アスキー	93/12/17	16M+B.B.×3	9,800	8.5200

ゲーム応援団

神奈川県・湘南祝月J2

東京都・神無月忍

兵庫県・如月海

編集部評

最近のAGCでは、上位を占めるタイトルにパワーがありすぎるためか、新しいソフトの上位へのチャートインが見られません。また、順位の大きな動きもなく、全体的に安定しているようです。

今回は、着実にチャートインへの道を歩んできた異色アクションゲーム「[illegible]」のほか、「ワンダラスマジック」「龍騎兵団ダンザブル」と発売日からかなり、月日を経過したソフトがチャートイン。大きな変動がない代わりに、古いソフトが注目をあびているのでしょうか。

All Game Chart

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
101	99	Pop'nツインビー	SHT	コナミ	8.5104
102	100	奇々怪界～謎の黒マント	ACT	ナツメ	8.5074
103	101	魍魎戦記MADARA 2	RPG	コナミ	8.5070
104	102	シルヴァ・サーガ 2	RPG	セタ	8.5000
104	103	ワールドヒーローズ 2	ACT	ザウルス	8.5000
106	103	全日本プロレス'～世界最強タッグ	SPT	メサイヤ	8.4923
107	105	ロックマンX	ACT	カプコン	8.4882
108	107	早指し　二段森田将棋	TAB	セタ	8.4848
109	108	レナス～古代機械の記憶	RPG	アスミック	8.4806
110	109	スーパーフォーメーションサッカー'94～ワールドカップエディション	SPT	ヒューマン	8.4706
111	110	スーパーファイヤープロレスリング 2	SPT	ヒューマン	8.4626
112	116	イーハトーヴォ物語	RPG	ヘクト	8.4603
113	111	スーパーフォーメーションサッカー 2	SPT	ヒューマン	8.4501
114	112	超時空要塞マクロス～スクランブルバルキリー	SHT	ザムス	8.4500
114	120	ロックマンX 2	ACT	カプコン	8.4500
116	113	へべれけのぽぷーん	PUZ	サンソフト	8.4478
117	115	アレサ	RPG	やのまん	8.4429
118	118	KABUKI ROCKS	RPG	アトラス	8.4375
119	114	パロディウスだ!	SHT	コナミ	8.4352
120	117	スーパーファミスタ 3	SPT	ナムコ	8.4260
121	119	マスターズ・遙かなるオーガスタ 2	SPT	ティーアンドイーソフト	8.4118
122	126	SDガンダムGX	SLG	バンダイ	8.4098
123	121	スーパーフォーメーションサッカー	SPT	ヒューマン	8.3998
124	122	スーパーファミスタ 2	SPT	ナムコ	8.3922
125	123	ソングマスター	RPG	やのまん	8.3889
126	124	スーパー桃太郎電鉄 II	TAB	ハドソン	8.3844
127	125	エアーマネジメント II～航空王をめざせ	SLG	光栄	8.3780
128	106	RPGツクール～SUPER DANTE	ETC	アスキー	8.3778
129	127	アクスレイ	SHT	コナミ	8.3706
130	143	ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン	ACT	タイトー	8.3704
131	128	スターフォックス	SHT	任天堂	8.3684
132	129	スーパーマリオコレクション	ACT	任天堂	8.3646
133	130	スーパーパワーリーグ	SPT	ハドソン	8.3534
134	131	タイニートゥーンアドベンチャーズ	ACT	コナミ	8.3500
135	132	聖剣伝説 2	A/R	スクウェア	8.3408
136	133	スーパーテトリス 2＋ボンブリス	PUZ	BPS	8.3349
137	134	エキゾースト・ヒート～F-1ドライバーへの軌跡	RAC	セタ	8.3333
137	135	アラジン	ACT	カプコン	8.3333
139	136	モータルコンバット～神拳降臨伝説	ACT	アクレイムジャパン	8.3226
140	138	フラッシュバック	ACT	サンソフト	8.3200
141	139	美少女雀士スーチーパイ	TAB	ジャレコ	8.3182
142	140	ブレス　オブ　ファイア～竜の戦士	RPG	カプコン	8.3150
143	142	スーパー信長の野望・武将風雲録	SLG	光栄	8.3128
144	141	コズモギャング　ザ　パズル	PUZ	ナムコ	8.3125
145	144	魂斗羅スピリッツ	ACT	コナミ	8.2965
146	145	弁慶外伝～沙の章	RPG	サンソフト	8.2846
147	146	メルヘンアドベンチャーコットン100%	SHT	データム・ポリスター	8.2656

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
148	147	スーパーボンバーマン	ACT	ハドソン	8.2608
149	148	ノイギーア～海と風の鼓動	A/R	ウルフ・チーム	8.2553
150	149	Jリーグサッカープライムゴール 2	SPT	ナムコ	8.2537
151	136	がんばれゴエモン 3～獅子重禄兵衛のからくり卍固め	ACT	コナミ	8.2500
152	150	ヒーロー戦記～プロジェクトオリュンポス	RPG	バンプレスト	8.2301
153	151	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II	RPG	エポック社	8.2289
154	152	スーパー蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史	SLG	光栄	8.2250
155	153	弟切草	NOV	チュンソフト	8.2243
156	154	ジャングルウォーズ 2～古代魔法アティモスの謎	RPG	ポニーキャニオン	8.2093
157	155	決戦! ドカポン王国 IV	TAB	アスミック	8.2075
158	156	ヒューマン・グランプリ	RAC	ヒューマン	8.2069
159	157	全日本プロレス	SPT	メサイヤ	8.1966
160	159	ダークキングダム	RPG	日本テレネット	8.1951
161	160	F-ZERO	RAC	任天堂	8.1903
162	161	餓狼伝説 2～新たなる闘い	ACT	タカラ	8.1879
163	163	ドラゴンボールZ～超武闘伝 2	ACT	バンダイ	8.1758
164	162	半熟英雄～ああ、世界よ半熟なれ…!!	SLG	スクウェア	8.1743
165	165	ソード・ワールドSFC	RPG	ティーアンドイーソフト	8.1742
166	164	ソード・ワールドSFC 2～いにしえの巨人伝説	RPG	T&Eソフト	8.1667
167	166	提督の決断	SLG	光栄	8.1582
168	167	キャプテン翼 IV～プロのライバルたち	SLG	テクモ	8.1581
169	168	スーパーファイヤープロレスリング	SPT	ヒューマン	8.1429
170	169	ワールドサッカー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	8.1346
171	170	GS美神～除霊師はナイスバディ	ACT	バナレックス・バンダイ	8.1304
172	171	天使の詩～白き翼の祈り	RPG	日本テレネット	8.1290
173	173	セプテントリオン	ADV	ヒューマン	8.1089
174	174	らんま1/2～爆烈乱闘篇	ACT	メサイヤ	8.1077
175	175	カービィボウル	TAB	任天堂	8.0889
176	172	鬼神降臨伝ONI	RPG	バンプレスト	8.0857
177	177	スーパーアレスタ	SHT	東宝	8.0839
178	178	ザ・ファイヤーメン	ACT	ヒューマン	8.0800
179	179	シムアント	SLG	イマジニア	8.0769
179	180	超魔界大戦どらぼっちゃん	A/R	ナグザット	8.0769
181	181	サンサーラ・ナーガ 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8.0727
182	182	T.M.N.T.タートルズインタイム	ACT	コナミ	8.0708
183	183	スーパーブラックバス	SLG	ホット・ビィ	8.0682
184	184	キャプテン翼 III～皇帝の挑戦	SLG	テクモ	8.0677
185	185	Xak	A/R	サンソフト	8.0645
186	186	スーパーボンバーマン 2	ACT	ハドソン	8.0606
187	176	餓狼伝説SPECIAL	ACT	タカラ	8.0602
188	188	リーディングカンパニー	SLG	光栄	8.0588
189	190	すごいへべれけ	ACT	サンソフト	8.0571
190	191	スーパー三國志 II	SLG	光栄	8.0569
191	192	新・桃太郎伝説	RPG	ハドソン	8.0563
192	193	スーパーエアダイバー	SLG	アスミック	8.0556
193	194	アウター・ワールド	ACT	ビクターエンタテインメント	8.0526
194	158	スーパーキックオフ	SPT	ミサワエンターテインメント	8.0476

チャートのつぶやき

【奇々怪界～月夜草子】小夜ちゃんと羅将神ミヅキ（真・サムスピ）の関係は？
（群馬県・新井孝平）

【ダービースタリオンIII】吉松の人が大橋巨泉に似ている。（兵庫県・西村裕章）

【すーぱーぷよぷよ】ぷよぷよが頭の上に降ってくるのが、今年の初夢だった。
（和歌山県・深田真志）

【ファイアーエムブレム～紋章の謎】うちの弟は、シーザとリカードを最強に育て上げました。こんな人、世の中に何人いるでしょうか。（兵庫県・小山美貴）

【アンジェリーク】恋愛エンディングは何度見ても腰が立たなくなるって……、私だけですか？　（福島県・小田秀美）

【ロックマンX2】タイトルを見て、数学と勘ちがいしたのは私だけ？
（群馬県・福嶋洋子）

【スーパーマリオカート】さんざん助けてやった、このマリオ様に向かって毒きのこ投げるとはなんて女だ……、ピーチ姫。
（宮城県・一條直樹）

【フェーダ】よかったのは、マリアの胸のゆれだけ……。（岐阜県・八代雅幸）

【テトリス武闘外伝】これを略すと〝テトバト〟か、それとも〝バトガイ〟か？う～む……。〝バトリス〟は邪道だ(ど～して？)。　（山梨県・加賀美玲子）

【大貝獣物語】体感魔法……、なんかあやしい……。　（広島県・折元康彦）

私のゲーム評価
ヘラクレスの栄光IV～神々からの贈り物

■データイースト■RPG■'94年10月21日発売■16M+B.B.X4■9,900円

隠れた名作——。あのラストが巷で話題をよんだ前作。そして今回のIVにしても、まったく同様である。シナリオは一本道であるが、前作同様奥深く完成度も高く、序盤からのめりこめる。

今回のウリでもある、トランスファーシステム。これは、某有名RPGジョブシステムと似た感じをもってしまったが、これによって男だろうが女だろうが、そして動物にも乗り移れるんだから純粋に楽しむのなら、こっちのほうが楽しめると思う。

実際このゲームは、かなり手間がかかっているように見えるが、そうプレイヤーに感じさせず、シンプルに気軽に楽しませるのが気に入った。本来ゲームとは気軽に楽しむものだと私は思っている。純粋にRPGを楽しみたいと思うのならば、私はまずこれをすすめる。

最後にこのソフトは、いろいろな意味で〝奥の手〟が用意してあるのですぐ売らないほうが……。気になる点もあるが、納得のいく1本である。

（長野県・G・ぴぎなあ）

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
195	195	ドラえもん～のび太と妖精の国	ACT	エポック社	8.0345
196	196	豪血寺一族	ACT	アトラス	8.0312
197	197	幽☆遊☆白書2～格闘の章	ACT	ナムコ	8.0303
198	198	ファイナルファイト2	ACT	カプコン	8.0298
199	199	ナムコットオープン	SPT	ナムコ	8.0290
200	200	ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊	TAB	ナグザット	8.0286
201	201	スーパーファミスタ	SPT	ナムコ	8.0263
202	202	ハロー！ パックマン	ACT	ナムコ	8.0233
203	203	神聖紀オデッセリア	RPG	ビック東海	8.0227
204	204	ダンジョン・マスター	RPG	ビクターエンタテインメント	8.0028
205	205	ワイアラエの奇蹟	SPT	ティーアンドイーソフト	8.0000
205	205	白熱プロ野球ガンバリーグ'93	SPT	EPIC・ソニーレコード	8.0000
205	187	スーパーF-1サーカス2	RAC	日本物産	8.0000
205	205	ブレインロード	A/R	エニックス	8.0000
205	189	スーパーリアル麻雀PⅣ	TAB	セタ	8.0000
210	208	Jリーグサッカープライムゴール	SPT	ナムコ	7.9890
211	209	スーパー大航海時代	SLG	光栄	7.9857
212	210	ぎゅわんぶらあ自己中心派～麻雀皇位戦	TAB	パルソフト	7.9851
213	211	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー	ACT	コナミ	7.9831
214	212	スーパーガチャポンワールドSDガンダムX	SLG	ユタカ・バンダイ	7.9790
215	213	斬Ⅱスピリッツ	SLG	ウルフ・チーム	7.9730
216	214	BATMAN RETURNS	ACT	コナミ	7.9727
217	215	横山光輝三国志	SLG	エンジェル	7.9709
218	216	スーパー信長の野望全国版	SLG	光栄	7.9697
219	217	ラスベガスドリーム	TAB	イマジニア	7.9655
220	218	アメージング・テニス	SPT	パック・イン・ビデオ	7.9623
221	219	幽☆遊☆白書	ETC	ナムコ	7.9583
222	221	ソウルブレイダー	A/R	エニックス	7.9544
223	220	エルナード	RPG	ゲームプラン・にじゅういち	7.9535
224	222	史上最強のクイズ王決定戦スーパー	QIZ	ヨネザワPR21	7.9412
225	223	ポピュラス2	SLG	イマジニア	7.9375
226	225	ミッキーのマジカルアドベンチャー	ACT	カプコン	7.9241
227	226	モノポリー	TAB	トミー	7.9118
228	223	スペースインベーダー～ザ・オリジナルゲーム	SHT	タイトー	7.9091
229	228	スーパーF-1サーカスリミテッド	RAC	日本物産	7.9032
230	229	ウルティマⅥ～偽りの予言者	RPG	ポニーキャニオン	7.9015
231	230	スーパーニチブツマージャン	TAB	日本物産	7.8983
232	231	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	メサイヤ	7.8973
233	232	龍虎の拳	ACT	ケイアミューズメントリース	7.8934
234	227	トップレーサー2	RAC	ケムコ	7.8824
235	233	ドラゴンボールZ～超武闘伝	ACT	バンダイ	7.8819
236	234	ヨッシーのクッキー	PUZ	BPS	7.8750
236	234	スーパーチャイニーズワールド2	A/R	カルチャーブレーン	7.8750
238	245	ヨーロッパ戦線	SLG	光栄	7.8696
239	236	プロ麻雀 極	TAB	アテナ	7.8667
240	237	ロマンシング サ・ガ	RPG	スクウェア	7.8664
241	238	スーパー麻雀大会	TAB	光栄	7.8631
242	239	F-1 GRAND PRIX	RAC	ビデオシステム	7.8604
243	240	美少女戦士セーラームーンR	ACT	バンダイ	7.8596
244	241	スーパーバレーⅡ	SPT	ビデオシステム	7.8586
245	242	ナイジェルマンセルF-1チャレンジ	RAC	インフォコム	7.8571
246	243	ラッシング・ビート乱	ACT	ジャレコ	7.8523
247	244	斬Ⅲスピリッツ	SLG	日本テレネット(ウルフ・チーム)	7.8462
248	246	カードマスター～リムサリアの封印	RPG	HAL研究所	7.8139
249	247	スーパースコープ+スーパースコープ6	SHT	任天堂	7.8125
250	248	プロフットボール'93	SPT	EAV	7.8000
250	248	WWFロイヤルランブル	SPT	アクレイムジャパン	7.8000
252	250	ファイナルファイト・ガイ	ACT	カプコン	7.7991
253	251	テレビアニメ スラムダンク	SPT	バンダイ	7.7959
254	253	46億年物語～はるかなるエデンへ	ACT	ゲームプラン・にじゅういち	7.7909
255	252	美少女戦士セーラームーン	ACT	エンジェル	7.7765
256	255	GP-1	RAC	アトラス	7.7667
257	254	マリオペイント	ETC	任天堂	7.7665
258	256	アクトレイザー2～沈黙への聖戦	ACT	エニックス	7.7636
259	257	リーサルエンフォーサーズ	SHT	コナミ	7.7368
260	258	エアーマネジメント～大空に賭ける	SLG	光栄	7.7273
261	259	エキゾースト・ヒート	RAC	セタ	7.7206
262	260	フライングヒーローぶぎゅるーの大冒険	SHT	ソフエル	7.7143
263	263	ワイルドトラックス	RAC	任天堂	7.7125
264	261	ワールドヒーローズ	ACT	サンソフト	7.7111
265	262	バイオメタル	SHT	アテナ	7.7059
266	267	つり太郎	SLG	パック・イン・ビデオ	7.7000
267	264	デュアルオーブ～聖霊珠伝説	RPG	アイマックス	7.6970
268	265	大戦略エキスパート	SLG	アスキー	7.6966
269	266	スーパーマリオワールド	ACT	任天堂	7.6941
270	268	スーパーロイヤルブラッド	SLG	光栄	7.6800
271	270	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RAC	タカラ	7.6667
271	268	サイコドリーム	ACT	RIOT	7.6667
271	270	Might&Magic BOOKⅡ	RPG	ロジーク	7.6667
271	270	ロックンロールレーシング	RAC	ナムコ	7.6667
275	273	らんま1/2～町内激闘篇	ACT	メサイヤ	7.6618
276	274	デビルズコース	SPT	ティーアンドイーソフト	7.6522
277	280	スーパーパン	ACT	カプコン	7.6514
278	275	スピンディジーワールド	ACT	アスキー	7.6471
278	275	少年アシベ～ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	ACT	タカラ	7.6471
280	277	ロードランナーVSワイリーコヨーテ	ACT	サンソフト	7.6429
281	278	ロイヤルコンクエスト	SLG	ジャレコ	7.6364
282	279	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	エポック社	7.6311
283	281	グラディウスⅢ	SHT	コナミ	7.6266
284	282	コズモギャング ザ ビデオ	SHT	ナムコ	7.6179
285	283	パワーモンガー～魔将の謀略	SLG	イマジニア	7.6154
286	284	アルカエスト	ACT	スクウェア	7.6000
287	285	エリア88	SHT	カプコン	7.5927
288	286	サムライスピリッツ	ACT	タカラ	7.5922

ゲームユーザーの主張

このところAGCのありかたについて論議されているが、そもそも"人気ランキング"にも"質のランキング"にもならないのでは？　投票数ならともかく、ポイント集計では人気ははかれない。また、たとえばおもしろさの本質が根本的にちがうRPGとSHTを比べて、どっちがすぐれているかを論じるのは無意味だ。

ましてや、すべてのジャンルが入りまじっているAGC。質の比較もできようはずがない。AGCにおいての順位は、便宜上位置づけられているだけであって、ランキング機能を求めること自体無理がある。"購入ガイド"と見た場合でも重要なのは"点数"であって、順位はまったく関係ないといえる。好みの激しいゲームでも1位になってしまうAGCのシステムだが、そういう意味では現状で問題ないと思うのだがどうだろうか。

ただし、操作性劣悪のゲームにキャラが好きだという理由で満点をつけられたらたまったものではない。他人の好みまで考える必要はないが、やはり公平にゲームを評価するのは重要。そうでないとAGCは購入ガイドとしても成立しなくなってしまうと思う（神奈川県・望月友則）

小さなゲーム批評

【信長の野望・覇王伝】時代背景はとても好きだし、光栄ゲームもファミコンのころから数多くプレイしてきました。この覇王伝にかんしていえば、攻城戦がつまらない、野戦にしても移動に時間がかかりすぎる、国内の支城に直接指示できない、など不満点が多かったと思います。たとえば伊達輝宗を配下にくわえ、縁組で一門衆にしても、伊達政宗は浪人として登場するというのは、ちょっと……。（山形県・川井輝也）

【マザー2】ストーリーは一本道だが、アイテムの多さや街の人たちのイカすことばが、それを完全におぎなっていた。（京都府・竹内佑輝）

【ファイナルファンタジーⅥ】視覚と聴覚への刺激だけで、ズルズルと続けてしまえる作品。（岐阜県・松嶋和代）

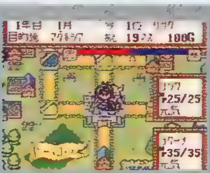
【ウィザードリィⅤ～災禍の中心】新品が安く手に入ったのでさっそくプレイ。国産RPGに比べ地味だが、でものめりこんでしまうあやしい魅力があるような……。ただ、なぞなぞが意地悪で頭の血管プチ切れそうになりました。ヒントもほとんどないし。それだけが欠点かなー。（兵庫県・中西由紀子）

AI Game Chart

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
289	287	スーパーダンクショット	SPT	HAL研究所	7.5833
290	288	悪魔城ドラキュラ	ACT	コナミ	7.5826
291	290	らんま1/2～超技乱舞篇	ACT	小学館プロダクション/東宝	7.5758
292	289	DEAD DANCE	ACT	ジャレコ	7.5636
293	291	レミングス	PUZ	サンソフト	7.5486
294	295	大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編	TAB	タイトー	7.5484
295	292	スーパー大相撲～熱戦大一番	SPT	ナムコ	7.5435
296	293	実戦パチスロ必勝法	TAB	サミー	7.5429
297	294	魔神転生	SLG	アトラス	7.5424
298	296	樹帝戦紀	SLG	エニックス	7.5294
299	297	エルファリア	RPG	ハドソン	7.4837
300	298	超魔界村	ACT	カプコン	7.4761
301	299	スーパー将棋	TAB	アイマックス	7.4742
302	300	スーパー競馬	SLG	アイマックス	7.4737
303	307	ウルトラセブン	ACT	バンダイ	7.4706
304	301	つっぱり大相撲～立身出世編	SPT	テクモ	7.4583
305	302	バトル・マスター～究極の戦士たち	ACT	東芝EMI	7.4483
306	303	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻	ACT	コナミ	7.4462
307	304	SD機動戦士ガンダム 2	SHT	エンジェル	7.4400
307	304	ウルフェンシュタイン 3 D	ACT	イマジニア	7.4400
309	306	ロードモナーク	SLG	エポック社	7.4390
310	308	ミスティッククエスト	RPG	スクウェア	7.4198
311	309	ペブルビーチの波濤	SPT	ティーアンドイーソフト	7.4061
312	310	ファランクス	SHT	ケムコ	7.4000
313	311	バレーボールTWIN	SPT	トンキンハウス	7.3833
314	312	パチ夫くんスペシャル	TAB	ココナッツジャパンエンターテイメント	7.3684
315	313	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語～大いなる遺産	RPG	エンジェル	7.3680
316	314	ドラゴンボールＺ～超サイヤ伝説	RPG	バンダイ	7.3633
317	315	シムシティー	SLG	任天堂	7.3534
318	316	プロフットボール	SPT	イマジニア	7.3454
319	317	オセロワールド	TAB	ツクダオリジナル	7.3389
320	319	ザ・グレイトバトルⅢ	ACT	バンプレスト	7.3226
321	320	マッスルボマー	ACT	カプコン	7.3108
322	321	サンリオワールドスマッシュボール	ACT	キャラクターソフト	7.2857
323	322	スーパーカップサッカー	SPT	ジャレコ	7.2740
324	323	対決!! ブラスナンバーズ	ACT	レーザーソフト	7.2593
325	324	バトルブレイズ	ACT	サミー工業	7.2586
326	325	甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女	RPG	バンダイ	7.2552
327	318	ドラゴンボールＺ～超武闘伝 3	ACT	バンダイ	7.2545
328	327	甲子園 2	SPT	ケイアミューズメントリース	7.2442
329	328	スーパーF-1サーカス	RAC	日本物産	7.2364
330	326	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	トミー	7.2308
331	329	ファイナルファイト	ACT	カプコン	7.2291
332	330	パイロットウイングス	SLG	任天堂	7.2241
333	331	PGAツアーゴルフ	SPT	イマジニア	7.2222
334	332	遥かなるオーガスタ	SPT	ティーアンドイーソフト	7.2149
335	333	大相撲魂	SPT	タカラ	7.2000

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
336	334	バトルコマンダー～八武衆修羅の兵法	SLG	バンプレスト	7.1975
337	—	龍騎兵団ダンザルブ	RPG	ユタカ・バンダイ	7.1923
338	335	デザート・ストライク～リターン・オブ・ザ・ガルフ	SHT	EAV	7.1765
339	335	パチンコ物語～パチスロもあるでよ!!	TAB	ケイエスエス	7.1765
340	337	初代熱血硬派くにおくん	A/R	テクノスジャパン	7.1744
341	338	2020年スーパーベースボール	SPT	ケイアミューズメントリース	7.1724
342	339	スペースバズーカ	SHT	任天堂	7.1667
343	340	北斗の拳 5 ～天魔流星伝 哀・絶章	RPG	東映動画	7.1522
344	341	新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢	SPT	バリエ	7.1481
345	342	ゲゲゲの鬼太郎～復活!! 天魔大王	ACT	バンダイ	7.1333
346	343	ウルトラベースボール実名版	SPT	カルチャーブレーン	7.1250
347	344	スーパーオフロード	RAC	パック・イン・ビデオ	7.1154
348	345	鈴木亜久里のF-1スーパードライビング	RAC	ロジーク	7.1059
349	346	マリオとワリオ	ACT	任天堂	7.1000
350	347	ファイナルファンタジーⅣ～イージータイプ	RPG	スクウェア	7.0955
351	348	SDガンダム外伝 2 ～円卓の騎士	RPG	ユタカ・バンダイ	7.0909
352	349	ワールドクラスラグビー	SPT	ミサワエンターテインメント	7.0870
353	352	クレヨンしんちゃん	ACT	バンダイ	7.0778
354	350	サンドラの大冒険～ワルキューレとの出逢い	ACT	ナムコ	7.0721
355	351	くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合!	SPT	テクノスジャパン	7.0714
356	353	らんま1/2～朱猫団的秘宝	RPG	小学館プロダクション/東宝	7.0588
357	354	バズー! 魔法世界	RPG	ホット・ビィ	7.0556
358	355	アクトレイザー	ACT	エニックス	7.0518
359	356	スーパーワギャンランド 2	ACT	ナムコ	7.0455
360	357	パワーアスリート	ACT	金子製作所	7.0278
361	358	スーパーテニス～ワールドサーキット	SPT	トンキンハウス	7.0260
362	359	3×3ＥＹＥＳ～聖魔降臨伝	RPG	ユタカ・バンダイ	7.0159
363	360	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	SPT	ジャレコ	7.0096
364	361	ソニックブラストマン	ACT	タイトー	7.0000
365	362	白熱プロ野球ガンバリーグ	SPT	EPIC・ソニーレコード	6.9476
366	363	ジャンボ尾崎のホールインワン	SPT	HAL研究所	6.9471
367	364	NBAプロバスケットボール～ブルズVSブレイザーズ	SPT	EAV	6.9048
368	365	スーパー上海ドラゴンズアイ	PUZ	ホット・ビィ	6.9041
369	366	リターン・オブ・双截龍	ACT	テクノスジャパン	6.8889
370	367	スマッシュT.V.	ACT	アスキー	6.8861
371	372	機動戦士Vガンダム	ACT	バンダイ	6.8846
372	368	スーパー麻雀	TAB	アイマックス	6.8333
373	369	キャメルトライ	ACT	タイトー	6.8235
374	370	パチンコウォーズ	TAB	ココナッツジャパンエンターテイメント	6.8158
375	371	ゆうゆのクイズでGO! GO!	QIZ	タイトー	6.8088
376	373	SD機動戦士ガンダムV作戦始動	ACT	エンジェル	6.7903
377	374	アストラルバウト	ACT	キングレコード	6.7895
378	375	スーパーウルトラベースボール	SPT	カルチャーブレーン	6.7857
379	376	CBキャラウォーズ～失われたギャーグ	ACT	バンプレスト	6.7838
380	377	ザ・グレイトバトルⅡ ラストファイターツイン	ACT	バンプレスト	6.7679
381	378	ラッシング・ビート	ACT	ジャレコ	6.7432
382	379	バトルテック	ACT	ビクターエンタテインメント	6.7419

めざせ!チャートイン



モンスターメーカーキッズ王様になりたい

■ソフエル■TAB
■'94年12月16日発売■8M+B.B.■9,200円

チャートイン予想日程 19.2号後

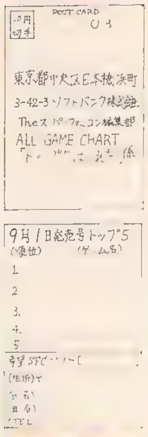
[illegible]毎回ちがう場所に出るのだ。HPなどをよく見ながら、長い旅[illegible]

[illegible]楽しめるが、やはりCOM相手だとちょっと……。

オールゲームチャート
トップ5はこれだ! No.33

今回は、9月1日発売号(No.16)のチャート上位5本のソフトを正確に当ててください(平均点は書かなくてもかまいません)。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号、9月1日発売号での上位5本のソフトを順番に書いて下のあて先までお送りください。正解者のなかから抽選で1名にお好みのスーファミソフトをプレゼントしますので、発売ずみの希望ソフト名も忘れずに。正解者がいない場合はもっとも近い組み合わせの人が当選となります。なお、応募券は必要ありませんが、各自1通の応募のみ有効です。

しめ切り:7月20日(木)必着



記入例 ↑

ズバリ当てます(No.31)当選者

今回の7位は「WILD GUNS」でした。あまり、変動のない最近[illegible]ました。そのなかから、福岡県の平瀬宏行さんが当選です。

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
383	380	イースⅢ～ワンダラーズフロムイース	A/R	トンキンハウス	6.7389
384	381	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	タカラ	6.7246
[illegible]	382	トップレーサー	RAC	ケムコ	6.6995
[illegible]	383	反省ザル・ジローくんの大冒険	ACT	ナツメ	6.6813
[illegible]	384	バトルサッカー～フィールドの覇者	SPT	バンプレスト	6.6538
[illegible]	385	ウォーリーをさがせ！ ～絵本の国の大冒険	PUZ	トミー	6.6471
[illegible]	386	パイプドリーム	PUZ	BPS	6.6250
[illegible]	387	バルバロッサ	SLG	サミー工業	6.6154
[illegible]	388	S.T.G	SHT	アテナ	6.5957
[illegible]	389	スーパーE.D.F.	SHT	ジャレコ	6.5888
[illegible]	390	スーパーバーディ・ラッシュ	SPT	データイースト	6.5741
[illegible]	391	ガデュリン	RPG	セタ	6.5557
[illegible]	392	スーパーボウリング	SPT	アテナ	6.5208
[illegible]	393	ハットトリックヒーロー	SPT	タイトー	6.4975
[illegible]	394	スーパー伊忍道・打倒信長	RPG	光栄	6.4975
[illegible]	395	スーパープロフェッショナルベースボール	SPT	ジャレコ	6.4732
[illegible]	396	ダイナウォーズ～恐竜王国への大冒険	ACT	アイレム	6.4545
[illegible]	396	スーパーSWIV	SHT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6.4545
[illegible]	398	スーパーチャイニーズワールド	A/R	カルチャーブレーン	6.4530
402	399	マジックソード	ACT	カプコン	6.4348
403	400	うしおととら	ACT	ユタカ・バンダイ	6.4286
[illegible]	401	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	6.3750
405	402	餓狼伝説～宿命の闘い	ACT	タカラ	6.3462
[illegible]	403	摩訶摩訶	RPG	シグマ	6.3383
407	404	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店インターメディア	6.3103
408	405	初段森田将棋	TAB	セタ	6.3060
409	406	スカイミッション	SLG	ナムコ	6.3023
410	407	CACOMA KNIGHT	PUZ	データム・ポリスター	6.2778
411	408	アダムス・ファミリー	ACT	ミサワエンターテインメント	6.2632
412	409	ジョジョの奇妙な冒険	RPG	コブラ・チーム	6.2429
413	410	高橋名人の大冒険島	ACT	ハドソン	6.2419
[illegible]	411	まじかる☆タルるートくん～MAGIC ADVENTURE	ACT	バンダイ	6.2320
[illegible]	412	スーパーR・TYPE	SHT	アイレム	6.2302
416	413	北斗の拳6	ACT	東映動画	6.2208
417	414	ヨッシーのロードハンティング	SHT	任天堂	6.1875
418	415	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	サンソフト	6.1818
419	416	JOE&MAC～戦え原始人	ACT	データイースト	6.1719
420	417	NBAオールスターチャレンジ	SPT	アクレイムジャパン	6.1429
421	418	EDONO牙	ACT	マイクロワールド	6.1364
422	419	スーパーワギャンランド	ACT	ナムコ	6.1244
423	420	機動戦士ガンダムF91～フォーミュラー戦記0122	SLG	バンダイ	6.0689
[illegible]	421	ウルトラマン	ACT	バンダイ	6.0633
425	422	機動装甲ダイオン	SHT	ビック東海	6.0625
426	423	HOOK	ACT	EPIC・ソニーレコード	6.0588
426	423	ヒューマン・ベースボール	SPT	ヒューマン	6.0588
428	425	Jリーグスーパーサッカー	SPT	ハドソン	6.0481
429	426	飛龍の拳Sゴールデンファイター	ACT	カルチャーブレーン	6.0081

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー	全投票平均
430	427	バトルドッジボール～闘球大激突！	SPT	バンプレスト	6.0040
431	429	豪槍神雷伝説武者	ACT	データム・ポリスター	6.0000
[illegible]	428	ガンフォース	ACT	アイレム	6.0000
433	431	ステルス	SLG	ヘクト	5.9333
[illegible]	432	ポピュラス	SLG	イマジニア	5.9118
[illegible]	433	中嶋悟監修SUPER F-1 HERO	RAC	バリエ	5.9000
[illegible]	434	スーパーヴァリス～赤き月の乙女	ACT	レーザーソフト	5.8973
[illegible]	435	サイバリオン	ACT	東芝EMI	5.8750
437	430	飛龍の拳Sゴールデンファイター～ハイパーバージョン	ACT	カルチャーブレーン	5.8750
439	436	コンバットライブス	ACT	テクノスジャパン	5.8235
440	437	Jerry Boy	ACT	EPIC・ソニーレコード	5.7438
[illegible]	438	信長公記	SLG	やのまん	5.6923
[illegible]	439	サンダースピリッツ	SHT	東芝EMI	5.6710
[illegible]	440	シムアース	SLG	イマジニア	5.6566
[illegible]	441	バトルグランプリ	RAC	ナグザット	5.6364
[illegible]	442	R.P.M.レーシング	RAC	ビクターエンタテインメント	5.5862
[illegible]	443	ラグーン	A/R	ケムコ	5.5450
447	444	三国志正史～天舞スピリッツ	SLG	ウルフ・チーム	5.4878
448	445	ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」	TAB	エポック社	5.4541
449	446	WWFスーパーレッスルマニア	SPT	アクレイムジャパン	5.4538
[illegible]	447	ドラッケン	RPG	ケムコ	5.4425
[illegible]	448	拳闘王ワールドチャンピオン	SPT	ソフエル	5.4138
[illegible]	449	ライトファンタジー	RPG	トンキンハウス	5.3596
[illegible]	450	キン肉マン～DIRTY CHALLENGER	SPT	ユタカ・バンダイ	5.3582
454	451	あしたのジョー	SPT	ケイアミューズメントリース	5.3243
455	452	SDザ・グレイトバトル～新たなる挑戦	ACT	バンプレスト	5.3094
456	453	大爆笑 人生劇場	TAB	タイトー	5.2812
457	454	ダライアスTWIN	SHT	タイトー	5.2417
458	455	アクロバットミッション	SHT	テイチク	5.1818
[illegible]	456	ロケッティア	ACT	アイ・ジー・エス	5.1429
460	457	プロサッカー	SPT	イマジニア	5.1200
461	458	スーパースタジアム	SPT	セタ	4.9739
462	459	雷電伝説	SHT	東映動画	4.9264
463	460	超攻合神サーディオン	ACT	アスミック	4.8509
[illegible]	461	ボンバザル	PUZ	ケムコ	4.8327
465	462	ディメンション・フォース	SHT	アスミック	4.7910
466	463	ブレイゾン	SHT	アトラス	4.7500
467	464	The心理ゲーム～悪魔のココロジー	ETC	ヴィジット	4.7391
[illegible]	465	ハイパーゾーン	SHT	HAL研究所	4.7021
469	466	BIG RUN	RAC	ジャレコ	4.6908
470	467	ホーム・アローン	ACT	アルトロン	4.4800

投票方法

官製ハガキに、自分が実際にプレイしたスーファミソフトを各10点満点で採点してください。記入できるソフトは最大3本まで。かんたんに各ソフトのコメントを書いてください。最後にほしいスーファミソフトも忘れずに（ただし、ハガキを書いた時点で発売されていないソフトは無効です）。抽選で10名にお好みのスーファミソフトをプレゼントします。また、応募券をかならず貼ってください。応募券のないもの、同じ号で2通以上の投票は無効です（次回の集計しめ切りは7月21日です）。

記入例

50円切手
POST CARD
103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
The スーパーファミコン編集部
ALL GAME CHART 係

※最高3本まで
・1（ゲーム名）―（点数）
（コメント）
・2（ゲーム名）―（点数）
（コメント）
・3（ゲーム名）―（点数）
（コメント）
希望SFCソフト［　］
住所）〒
（氏名）
（年令）
（TEL）
応募券

6月9日号ソフト当選者

北海道・木村進一
千葉県・如月準平
東京都・高橋秀郎
新潟県・石坂澄絵
岐阜県・櫛田佑子
三重県・二村文雄
兵庫県・田口真澄
鳥取県・大倉真
徳島県・島寺洋介
愛媛県・鈴木将矢

お便り募集

オールゲームチャートでは、下記コーナーへのお便りをお待ちしております。

①私のゲーム評価：投票時のコメントでは書きたりない／　という人は、ソフトを1本選び、400字程度にまとめて、ハガキか封書で応募してください。

②ゲーム改造計画：「このゲームはここをこうしたらもっとおもしろいのに〃」とつね日ごろ考えているあなた、"ゲーム改造計画"にくわわりませんか？　今回のお題は「フロントミッション」。このゲームで改良、変更してほしいところをハガキに書いて"ゲーム改造計画"係までお送りください。

③ゲームユーザーの主張：あなたが日ごろゲームソフトやゲーム業界に対して主張したいことがある人は、その思いをハガキや封書でお送りください。

※①、③で採用されたかたには編集部オリジナルグッズを、②で採用されたかたには抽選でオリジナルグッズをさしあげます。

注意!! オールゲームチャートへ投票するさいには、ゲーム名をサブタイトルまでしっかりとお書きください。また、点数に小数点以下の数値はつけないでください。タイトルのはっきりしないもの、点数のはっきりしないものは無効になるおそれがあります。

AGC 7/21 投票券

ユーザーのための発売直前ソフト徹底評価

ザ・テストプレイ

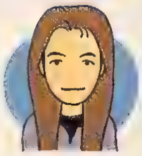
1995・6・23〜1995・7・21
スーパーファイヤープロレスリング〜クイーンズスペシャル
デア　ラングリッサー
ルインアーム
とっても！ ラッキーマン〜ラッキークッキールーレットで突撃
実戦！ パチスロ必勝法クラシック
スーパーF1サーカス外伝
スーパー競輪
Kat's Run〜全日本Kカー選手権
ミスティックアーク
攻略カジノバー
ピットフォール〜マヤの大冒険
甲子園4
ラプラスの魔
悪魔城ドラキュラXX
将棋最強
らんま1/2〜奥義邪暗拳
スーパーV.G.

➡テストプレイヤーズ

ホンダべるの

本名は櫛田理子。今年も半分以上がすぎ去ってしまった。半年間でたくさんのゲームが出たけど、「コレだ！」って作品はひとケタのような気が。もっと〜！

田辺まさ吉



最近、シューティングゲームの新作が発売されないなあ。発売予定を見てもSHTの文字が見あたらないし、たまに見つけたとしても復刻版のゲームなんだよね。

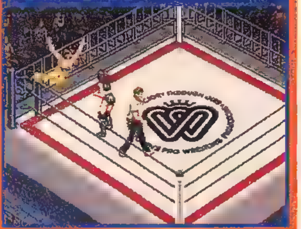
本沢四回生

最近、きく音楽の幅が広がった。いろいろと教えてくれる友人が多いのでありがたい。というわけで、ここのところヘヴィメタルとジャズばかりきいている。

スーパーファイヤープロレスリング〜クイーンズスペシャル

■ヒューマン■SPT■24M■バッテリーバックアップ■11,400円■マルチプレイヤー5対応■最大4人プレイ可能

1995年6月30日発売



全日本女子プロレス公認のファイプロシリーズ第2弾。技数が増えたほか、より華麗に。前作より大きくなったレスラーで6つのモードが楽しめる。

総合評価 **70**

ホンダべるの

選手の特徴がクッキリ

例のシステムで久々の新作だね。あの、技が決まるかどうかのシビアなタイミングはそのままだが、キャラクターのサイズはやや大きめのようで、各実在レスラーの特徴がキチンと描きこまれている。

最近ハヤリのエディットモードもあり、自分だけのオリジナルレスラーを一流選手に育てあげるのがおもしろい。女子プロって、根性という文字がにあうと思う。今度はそういうところもぜひ表現していただきたい。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉

華麗な技にうっとり

本格的なオリジナルレスラー作りがおもしろい。能力値の設定はもちろんだけど、顔や体格の選択素材も豊富に用意されているし、色はカラーパレットを使って、細かいところまで設定できるというこだわりようだ。試合では、なんといっても女子プロらしい華麗な技が飛び出すところが魅力的。キャラサイズが大きめなので見ごたえも十分だ。見ための動きはちょっとかたいが、反応はなかなかいいぞ。

オレのオススメ度 **8**

本沢四回生

リアルさがマル

前作の〝スペシャル〟でグラフィックの大幅な強化がなされた本シリーズだが、このゲームでもそれはいかされている。過去のファイプロにくらべてキャラが大きく、動きも細かく、十分に満足のいく仕上がりを見せている。実名というのもファンにはうれしいところだ。

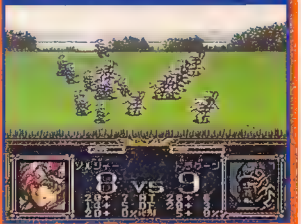
技をかけるタイミングはわりとカンタンなほう。モードも少なくないが、前作のようなストーリーモードがあってもよかった。

ボクのオススメ度 **6**

デア　ラングリッサー

■メサイヤ■SLG+RPG■16M■バッテリーバックアップ■10,800円■1人プレイのみ

1995年6月30日発売



他機種で人気のシリーズがパワーアップしてスーファミに登場。新キャラが追加されたほか、シナリオ分岐によりさまざまな展開が楽しめる。

総合評価 **75**

ホンダべるの

自分の分身に感情移入

冒頭の心理テストによる主人公のメイキング作業で、いきなり主人公に感情移入できるところがスゴイ。戦闘は傭兵制度があるため、命の重みに対する責任を軽く感じる人もいるだろうが、それでも十分戦略的。戦闘中にドラマがうざったいくらいに割りこんでくるが、アニメ的なキャラとも相まって、作品の独自性を打ち出している。思考も速くて快適。フィールドなどのグラフィックには改良の余地あり。

ワタシのオススメ度 **7**

田辺まさ吉

変化するシナリオに興奮

キャラクターメイキングは、ちょうどタロット占いゲームについている〝性格診断〟をやっているみたい。答えかたによってクラスや能力値が大きく変化するので、結果が表示される前はけっこうワクワクする。また、プレイヤーの行動によってシナリオが分岐するので、少なくとも2回以上は遊べそう。分岐に関係する行動を見つけ出すのも楽しみのひとつだ。コマンド実行時にアイコンが表示されるのも親切。

オレのオススメ度 **8**

本沢四回生

お約束なノリが楽しい

操作性はよく、指揮範囲をとり入れたシステムもおもしろい。基本的には〝遊べる〟1本だと思うよ。ストーリーやキャラクターはお約束的なノリなのだが、ボクはけっこう好きだぞ。

ドラマチックなのはいいんだけど、イベントシーンがゲームのテンポをくずし気味なのが残念ではある。あと、敵の思考時間がもう少し速いとなおよかったんだけど、それは望みすぎかもしれない。

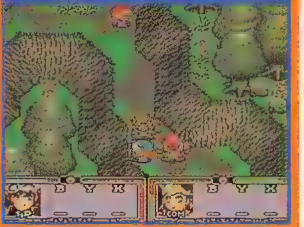
ボクのオススメ度 **7**

※各プレイヤーのオススメ度は10段階評価です。点数が高いほどそのプレイヤーが気に入っていることをしめします。

ルインアーム

■バンダイ■A／RPG■20M■バッテリーバックアップ■10,800円■2人同時プレイ可能

1995年6月23日発売



バンダイのオリジナル・アクションRPG。"RAPシステム"と呼ばれる新システムの導入で、2キャラクターの協力プレイが楽しめる。

総合評価 **65**

ホンダべるの
ググッと世界にひきこまれる

各キャラクターや舞台の設定がしっかりしていて、ググッとその世界にひきこまれる。グラフィックも雰囲気にマッチしているうえ、キレイだ。また、あつかうキャラを2体にすることによって、ゲームに変化を与え、謎解きの深みを増している。と、なかなかいい線いっているのに、装備などのシステム面で複雑、めんどうな点があり、残念。シナリオ説明が不十分なところも。これらを改善した続編に大期待。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
なかまとの一体感が味わえる

アイテムきりかえや武器のオーダーなど、新しいアイディアが多く見られる。なかでもなかまと協力しあって行動する「アシストシステム」は新鮮だ。このシステムを使えば、一人では不可能なことでもやれるようになる。なかまとの一体感が味わえるのがこのゲームの最大の魅力といえるだろう。戦闘は単調でちょっとうんざりしてくる。なかまが勝手に戦ってくれるのもいいが、かえってうざったいときがある。

オレのオススメ度 **5**

本沢四回生
及第点レベルだね

アクションRPGって、わりとひさしぶりな気がする。作りはオーソドックスで、操作感もふつう……。うーん、可もなく不可もなく、という感じだろうか。もうちょいインパクトがあるとよかったなあ。

世界観やストーリー、それにグラフィックも、アニメやマンガのような雰囲気なので、そういうノリが好きならいいかもしれない。

個人的には、ゲーム全体のスピードをもう少し速くしてほしかった。

ボクのオススメ度 **6**

とっても！ラッキーマン ～ラッキークッキールーレットで突撃～

■バンダイ■RPG■8M■バッテリーバックアップ■8,800円■1人プレイのみ

1995年6月30日発売

ラッキーマン、努力マン、スーパースターマンの3人のヒーローを操作して、敵ボス・よっちゃんを倒して、みっちゃんを救い出すのが目的。

総合評価 **60**

ホンダべるの
いろんな性格の折衷が絶妙!?

すごろく方式で移動し、情報収集や戦闘がイベントになっている、ボードゲームライクな作品。章立てになっているので、テンポよく遊べる。キャラクターものにしても、ボードゲームにしても、RPGにしてもハンパだが、それがいい方向に出て、まとまりを見せている。ラッキーマン色の濃い笑いがそこらじゅうに散りばめられているので、これにノレる人とついていけない人とでは、ずいぶん印象の変わる作品。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
ノリの軽さは天下一品！

ノリの軽さは天下一品だね。お子様向けとしてはいいのかもしれないが、大人がやると激怒する人が続出する可能性アリだ。途中、いろんなイベントが登場するようになっているんだけど、ゲームの目的とは関係のないのがけっこう多い。アイテムなどをさがしているとき、笑いをねらった意味不明のイベントが飛び出すと、笑えるどころかムカついてくる。このタイプのギャグが好きな人はどうぞ。

オレのオススメ度 **4**

本沢四回生
情報をきくのもたいへん

RPG風ボードゲームは多いけど、ボードゲーム風RPGはめずらしい。新しいことをやろうとした意気ごみは買うけれど……。多人数プレイでもないのに、ルーレットの出目によって移動範囲を制限されるというのは、正直なところうっとおしい。情報をききに行くにもひと苦労、では、やる気が失せてしまうと思うのだけど……。

いろんな試みがなされているんだけど、ちょっと空まわりしている気がする。

ボクのオススメ度 **4**

実戦！パチスロ必勝法クラシック

■サミー■TAB■8M■バッテリーバックアップ■9,500円■1人プレイのみ

1995年7月7日発売

"実戦！パチスロ"シリーズ第3弾。過去の名機、幻のマシンなど6台を収録。おなじみの"攻略モード"で、パチスロ台の攻略にいそしめる。

総合評価 **65**

ホンダべるの
きっとみんなの知ってる台が

さすが、パチスロメーカーが出すだけあって、本格的だ。多少古いが、有名な台ばかりがそろっているので、楽しめるのでは。やっぱり、自分の知っている台があると興味の度合いがちがうもんね。

台の解説も要領を得ており、メダルの投入や払い出しのシーンを、ウィンドウで見せるというさりげない演出もグー。内容は、みなさんご存じのあのパチスロとほとんど変わりないので、想像して購入の検討を。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
前作と変わっていない

パチスロ台を忠実にシミュレートした、正統派攻略ソフトの続編。台が新しくなっただけでシステムなどは前作と変わっていない。前作が登場したときには、その再現度の高さに驚かされたが、いまではもうこれくらいあたりまえ。攻略ソフトなので演出にこる必要はないが、台の数を増やすとか、解説をもっとくわしくするなどのくふうがほしいところ。データが6つまで記録できるようになったのはうれしい。

オレのオススメ度 **6**

本沢四回生
実戦的な内容だね

このメーカーのパチスロものって、奇をてらったところはないんだけど、基本的な作りがすごくしっかりしていると思う。グラフィック、効果音ともにたいへんリアルだし、設定も細かく調整できる。さらに台の種類もなかなか豊富と、攻略ソフトとしてはもうしぶんのない内容になっているぞ。

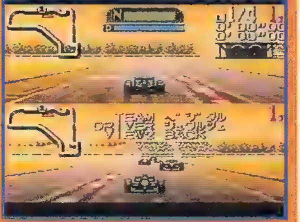
付加価値的なモードはないが、クオリティは非常に高い。パチスロ好きなら、いけると思う。

ボクのオススメ度 **7**

スーパーF1サーカス外伝

■日本物産■RAC■10M+DSPチップ■バッテリーバックアップ■9,900円■2人対戦プレイ可能

1995年7月7日発売



GTカー、グループC、フォーミュラと勝ち進み、ステップアップしていくモードがメインのレースゲーム。エディットや2P対戦も可能。

総合評価 62

ホンダべるの

グループCカーのカッコよさ

GTカーからステップアップしていくモードは、挑戦しがいがあっておもしろいし、グループCも遊べちゃって満足だ。外伝ということで、予選をなくすなどルールもゲーム的にディフォルメしてあり、気軽に遊ぶことはできる。だが、走行感や映像にまでリアリティを排除するのは疑問。また、視点をいろいろときりかえられるのはおもしろいが、ライバルとの競り合いのもようがどうもつかみづらくてこまった。

ワタシのオススメ度 4

田辺まさ吉

気軽にレーサー気分が味わえる

3種類のマシンを同じコースで走らせられるところがいいね。欲をいえば、マシンごとの運転性にもうちょっと変化をつけてほしかったところだが……。画面は、後方上から見下ろしたタイプだけど、視点が低いので、いかにもレーシングカーを運転しているような気分になれて最高!　スピード感も十分だ。めんどうなマシンセッティングはCOMまかせて、レースだけを楽しむことができるのもうれしいね。

オレのオススメ度 7

本沢四回生

プレイヤーもいっしょに成長

下位のレースから実績を積み上げていって、最終的にフォーミュラで優勝するのが目的のゲーム。実際にやってみると、たしかにフォーミュラがいちばんむずかしくなっている。ゲーム中のドライバーといっしょに、プレイヤーもステップアップできるので、レースゲームが苦手だけどうまくなりたい、という人にいいかも。

ただ、1人プレイ時は画面分割せず、フル画面で走らせてほしかったぞ。

ボクのオススメ度 7

スーパー競輪

■アイマックス■SLG■12M■バッテリーバックアップ■9,800円■1人プレイのみ

1995年7月14日発売

新ジャンル(?)となる、競輪ライフシミュレーションゲーム。プレイヤーは競輪にいそしむかたわら、彼女とデートしたり、ペットを飼ったりする。

総合評価 64

ホンダべるの

身近なシーンに親近感

内容は、従来の同タイプのソフトのように、競輪シミュレーションの予想を中心としたもの。推して知るべしって感じ。

私が興味をそそられたのは、生活感あふれるストーリーモード。主人公の部屋のようすや街の風景が、なんとも身近だ。また、競輪場でプレイヤーの意志とは関係なく、主人公が勝手に行動することがあるのだが、その行動パターンがなにげにリアルで、親近感をおぼえてしまった。

ワタシのオススメ度 5

田辺まさ吉

競輪ファンでなくとも楽しめる

なんといってもRPG形式になっているところが最高!　競輪場では、新聞を買ったり、予想屋の話をきいたり、うどんを食べたりと、なんでもやれてしまうところがおもしろい。場外では、パチンコで儲かったりすることもあるし、競輪以外の楽しみも盛りだくさんだ。

このゲームは、競輪ファンじゃなくても楽しめると思うな。グラフィックもほのぼのとした感じでとっつきやすいしね。

オレのオススメ度 7

本沢四回生

入門用……なのだろうか

競輪選手育てゲーではなく、競輪でもうけるゲーム。基本的には、投票券を買ってレースを見る、というのをくり返すことになる。最初のうちはドキドキするんだけど……単純な行為のくり返しなので、あきてしまうのだ。これだけでゲームにするのは、ちょっとつらいんじゃないだろうか?

競輪用語のくわしい解説がきけるのはナイス。どこでもセーブできるというのも親切でいいと思う。

ボクのオススメ度 4

Kat's Run～全日本Kカー選手権

■アトラス■RAC■20M■10,800円■2人対戦プレイ可能

1995年7月14日発売

実在する軽自動車10台が登場。ゲームモードは、決められたコースを走る"ストレートラン"とコースが分岐する"チョイスラン"の2種類。

総合評価 68

ホンダべるの

これは絵になるゲームだ!

軽の実車がせいぞろい!　キチンと特徴を押さえてディフォルメされたグラフィックで、ビートが、トッポが、カプチーノが先を争うようすは絵になるぞ～!

個人的にはコレで大満足だが、客観的に評価すると、せっかく実車なのに走行感はリアルでない。でも、だからこそ、かわゆさが強調されているんだけどね。また、フィクション的要素を強調するのなら、アイテムの種類や効果をもっと劇的にしてもいい。

ワタシのオススメ度 7

田辺まさ吉

すっごくかわいいレースゲームだ

ほのぼのとした雰囲気が最高。女の子ドライバーに軽自動車という組み合わせが新鮮だ。実車が使ってあるところもポイント高いな。いちおうレースゲームだが、どちらかというとドライブゲームに近い、気軽に遊べるタイプの内容だ。操作性もなかなかいいし、コースもいろいろあって視覚的にも楽しめる。ほかの車をジャマするためのアイテムがぬいぐるみやハイヒールというのもかわいくていいな。

オレのオススメ度 7

本沢四回生

実車で砂漠を走ろう!?

ステアリングの感覚が、ふつうのレースゲームとちょっとちがう。グリングリン曲がるのだ。でも、これになれるとけっこう遊べるぞ。1回のレースで、いろいろなコースを走れるというのが新鮮。実車を使ったのもヒットだ。

砂漠や海岸のコースでは、ルートが見づらいのだが、それも意図してのことなのだろう。好みは分かれるだろうが、いろんな意味で新鮮なレースゲームだと思う。

ボクのオススメ度 6

ミスティックアーク

■エニックス■RPG■32M■バッテリーバックアップ■11,800円■1人プレイのみ

1995年7月14日発売

「エルナード」の続編的RPG。さまざまな効果をもつアーク(妖精)、アドベンチャー的要素、バトルプログラムなどよりパワーアップして登場。

総合評価 **74**

ホンダべるの
驚くべき不思議のまっただなかへ

最初からプレイヤーは謎と不思議のまっただなかにあり、興味をそそられる展開になっている。目に見えるものが信用できないマップ構成になっており、つねにプレイヤーを驚かせるなにかが待ちかまえているようで、ワクワクとした期待を呼び覚ます。謎が謎を呼ぶような、ミニイベントの連続も楽しい。

ちなみに「エルナード」の直系の子孫で、移動や戦闘のシステムには、その血統が見られる。

ワタシのオススメ度 **7**

田辺まさ吉
バランスよくまとまっている

グラデーションがかかったグラフィックがとてもキレイだ。サウンドもこっている。これはけっこうクオリティの高いRPGだぞ。アイテムを調べるとき、さわったり、押したり、もっているアイテムを試したりと、パズル的な楽しみも盛りこまれているし、戦闘では、敵のHPがゲージで確認できるので、安心して戦える。あまりむずかしくないので、けっこうサクサクと進めるが、ストーリーの展開は地味かも。

オレのオススメ度 **7**

本沢四回生
世界観がとても魅力的

非常に魅力的な世界観をもつRPG。シックな感じのグラフィックが、雰囲気をさらに増している。お使いゲーム的なところも見受けられるが、シナリオがおもしろいので苦痛ではない。重要アイテムを調べるとグラフィックが出る、というシステムも非常にいいと思う。

基本的には完成度の高いゲームだと思うのだが、序盤のバランスはもう少しやさしめでもよいのではないか、と感じたぞ。

ボクのオススメ度 **7**

攻略カジノバー

■日本物産■TAB■8M■パスワード■7,800円■最大4人プレイ可能

1995年7月14日発売

ポーカー、スロット、大富豪、大小、ブラックジャック、ルーレット、ビデオポーカーのゲームが楽しめる。同社お得意のストーリーモードもあり。

総合評価 **68**

ホンダべるの
横浜では大貧民といいますが……

カジノものもいろいろあるけど、コレいい線いってる! 操作性などに不満がないし、ポーカー、ブラックジャックなど、ポピュラーなゲームばかりがせいぞろい。なかでも、ハマるのが大富豪(横浜では大貧民といいますが)! 友だちとワイワイやってる雰囲気がよく出てる。また、強引な展開が笑えるストーリーモードでは、あまりお金に不自由しない。これなら、最後まで楽しくがんばりとおせるのでは。

ワタシのオススメ度 **7**

田辺まさ吉
手軽さが最大の魅力だね

ストーリーモードのクリア条件が各ゲームごとにひとつずつ設定されているので、暇なときにちょっとずつプレイするにはもってこい。また、最初からもち金が多く、豪快に賭けられるのも最高! これならコツコツお金を貯めていくタイプのカジノゲームが苦手な人でも途中で挫折することなく最後まで遊べるはず。ストーリーの内容は、けっこうふざけた感じだ。このへんは好みが分かれるかもしれないな。

オレのオススメ度 **6**

本沢四回生
サクサク遊べるよ

カジノとはいっても、親しみやすいゲームが多いので気楽に遊べる。大富豪なんて、けっこうハマってプレイしてしまったぞ。空き時間などにちょっと遊ぶにはいいゲームだと思う。操作性などでイライラすることもないしね。

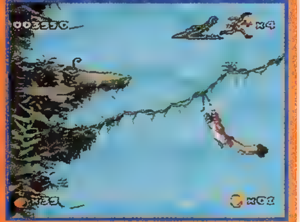
メジャーなゲームが多いとはいえ、やはりルール説明モードはほしかったところだ。ストーリーモードは、この手のゲームではありがちな内容だが、ノリがよくていい感じ。

ボクのオススメ度 **6**

ピットフォール～マヤの大冒険

■ポニーキャニオン■ACT■16M■9,800円■1人プレイのみ

1995年7月14日発売



世界中のパソコンで親しまれてきた冒険活劇のSFC版。キャラのアニメーションやサウンドは、ハリウッドの著名な映画スタッフが協力している。

総合評価 **63**

ホンダべるの
アスレチック的なしかけが楽しい

キャラクターのなめらかな動きが楽しい。多彩なアクションを否応なしに楽しめるくらいに、アスレチック的なしかけが盛りだくさん。マップは広大で、一見、どういったらいいのかわからないくらいだが、基本的なルートは1つなので、迷子になることはない。どこかが秀出ておもしろいというワケでもなく、敵の出現するタイミングなどのアラも目立つが、よくまとまっていて、先のステージへ進みたくなる。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
クネクネした動きがイヤ

まず、キャラの動きの細かさに驚かされた。人間らしさだけでなく、主人公の動作グセまで表現している。繊細に描かれたグラフィックも感動モノ。だけど、それが操作性を悪くしてしまっている。つねにキャラがクネクネしているので、操作のタイミングがつかみにくいんだ。どこまでが足場になっているのかわかりにくい場所も多いしね。リアルなのはいいが、プレイしてみて気持ちいいもんじゃないな。

オレのオススメ度 **5**

本沢四回生
目新しさはないかな

よくも悪くも海外ゲーム。キャラの動きや描きこみの細かさは「さすが」と思わせるものがあるが、ゲーム展開が基本的に単調なのだ。グラフィックも、キレイではあるがちょっと暗いため、好みが分かれるところだろう。

システムは非常にオーソドックスで、目新しさは感じられない。難易度は、基本的にはそれほどひどくないのだが、ボス戦がとにかくむずかしかったぞ。

ボクのオススメ度 **5**

甲子園4

■魔法株式会社■SPT■16M■バッテリーバックアップ■9,800円■マルチプレイヤー5対応■最大4人プレイ可能

1995年7月14日発売

夏の高校野球大会を題材にしたシリーズ最新作。メインのプレイシーンの改良などグレードアップ。実名ではないが、全国4000以上の高校を網羅。

総合評価 **58**

ホンダべるの
シリーズ最高の完成度

またまた出ました、夏の定番。今回も、アナウンスや金属バットなどの気持ちいい音を鮮やかに再現している。また、練習試合なども用意されているストーリーモードはおもしろかった。高校野球選手権ってお祭り的要素もあるワケで、その雰囲気が楽しめたからね。

今回はストライクゾーンの表示らしきものが出ていて、打撃・投球ともにねらいが定めやすかった。完成度はシリーズ中いちばんだ。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
だれでもかんたんに打てる

打撃をオートにできるところがいいね。タイミングさえ合わせれば、初心者でも絶対に打てるよ。対戦モードでハンディをつけたいときに重宝しそうだ。守備もオートにできるけど、こちらは思うように動けるぶんマニュアルのほうがいいだろうな。あと、ボールの動きがすごくリアル。遠近感があるのでボールのスピードや高さがよくわかる。アナウンスや応援などの演出にも甲子園らしさがよく出ている。

オレのオススメ度 **8**

本沢四回生
めずらしい名前もOK!?

選手をエディットするときに、アナウンスのイントネーションまで決められるのにビックリした。たしかに、これならめずらしい名前でもしっかり読み上げてもらえる。いいアイディアだ。

しかし、かんじんのゲーム内容にはちょっと難ありだ。選手が小さいのも不満だが、動きが遅くてもったりしているのが最大の難点。試合のテンポも、余計なアクションが多くていまひとつな感じだ。

ボクのオススメ度 **4**

ラプラスの魔

■ビック東海■RPG■16M■バッテリーバックアップ■9,900円■1人プレイのみ

1995年7月14日発売

1920年のアメリカを舞台にしたホラーRPG。キミは、ゴーストハンターとさまざまな怪奇現象が起きる"ウェザートップ館"の謎を解き明かすのが目的。

総合評価 **65**

ホンダべるの
いまでも斬新に感じる独創性

なんともなつかしいゲームだが、アドベンチャーとRPGを融合させたようなアイディアは、いまでも斬新に思える。探偵やジャーナリストなどの個性的なキャラがくり広げる、スリルとサスペンスあふれるシナリオ展開は必見……なのだが、グラフィックやシステムがすでに古いものとなっているいまでは、不便な点が多々あるのだ。移植するときに、もうちょっとなんとかならなかったものか。残念だなあ。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
変わったRPGだなぁ〜

徹底的にホラーらしさを追及した個性派RPGだ。グラフィックやサウンドだけでなく、独自のシステムによって恐怖を演出しているところを評価したい。館の謎を解くことが目的なので、戦闘があまり重要視されていないところやパラメータに"恐怖"が設定されていて、あまり怖がらせるとキャラが発狂するなど、新しい発想が随所に見られる。ふつうのRPGにあきた人には、ぜひプレイしてもらいたいな。

オレのオススメ度 **7**

本沢四回生
ずいぶん変わったねえ

これはまた古いタイトル……。パソコン版とはだいぶ感じがちがうが、雰囲気は悪くない。ただ、ホラーものなのだから、"恐怖"の表現を音とかビジュアルを使って、もっと積極的にやってほしかった。キャラクターだけでなくプレイヤーも怖いと思えるような演出があるといいんだが……望みすぎだろうね、これは。

戦闘バランスはきついけど、ホラーものなんだからこれでいいと思う。

ボクのオススメ度 **5**

悪魔城ドラキュラXX

■コナミ■ACT■16M■パスワード■9,800円■1人プレイのみ

1995年7月21日発売

SFCでは第2弾にあたるが、内容はPCエンジン版からの移植。グラフィックはよりハデになり、裏ステージも。ストーリーは前作の数百年後。

総合評価 **68**

ホンダべるの
いつもながらウマイのだが

イジワルだけど攻略しがいのあるマップ構成、ともすれば汚くなりがちな暗めの配色なのに美しいグラフィックなど、いつもながらプレイヤーをよろこばせる作りになっている。なのに点数が辛めなのは、アクションファンに定評のある大作シリーズだからこそ。キャラクターといい、しかけといい、なんかチマチマとまとまってしまっているのだ。前作や他機種版をふり返ると、もっとアッといいたい。

ワタシのオススメ度 **6**

田辺まさ吉
さらに恐怖感が増している

グラフィックがいちだんと繊細になって、さらに恐怖感が増している。オレのように独特の雰囲気が好きという人は今回も買いだ。しかし、見た目はパワーアップしたものの、操作性はあいかわらずぎこちない。それどころかムチが上下や斜めに振れなくなったぶん、前作よりレベルダウンしたかもしれない。背景画やモンスターの動きは、リアルになっているのに、アクション面での進化が見られないのが残念。

オレのオススメ度 **6**

本沢四回生
期待は大きかったが……

スーファミの悪魔城シリーズ2作めということで、かなり大きな期待をしていたのだが……。PCエンジン版を知る者にとっては、かなりつらい内容だ。キャラが小さいのも問題だが、それよりもひたすらイジワルな敵の配置にイラ立つ。難易度はきわめて高いぞ。

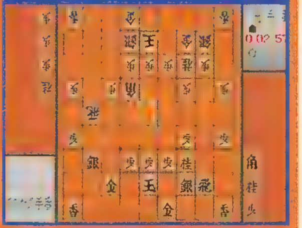
グラフィックや音楽のデキはよく、遊べないゲームではないのだが……。やってて気持ちよくないというのは、やっぱり問題だ。

ボクのオススメ度 **5**

将棋最強

■魔法株式会社■TAB■8M+SA-1チップ■バッテリーバックアップ■14,800円■マウス対応■1人プレイのみ

1995年7月21日発売



SA-1チップを搭載した最速の将棋ソフト。詰め将棋自動解答モードや感想戦機能にくわえ、差しかけの局面から対局する"最強モード"がある。

総合評価 66

ホンダべるの

財布との相談で決めよう

最強の名を冠した将棋ゲームで、たしかに最強モードに設定すると、まったく太刀打ちできなかったが、それはたんに私がへボいからという説もあり、本当に最強なのかどうかは確認できない。思考のスピードにかんしていえば、タイトルに高速をうたっているものと比べても、遜色はないのでは。

例によって詰め将棋自動解答などもあるけど。かなり高価なので、財布との相談で判断するのがいちばん。

ワタシのオススメ度 ?

田辺まさ吉

強くなれそう

あらかじめ用意されている盤面を使って、名人にいどむという、かなりむずかしいモードがこのゲームのメイン。盤面の数が多く、ありとあらゆる場面が研究できるようになっている。上級者が腕をみがくにはもってこいといえるだろう。もちろん初心者向けの早指しモードもあるが、"最強"の名がついているだけあって、どのモードもCOMが強いぞ（オレが弱すぎるのかもしれないが……)。

オレのオススメ度 8

本沢四回生

最強モードがミソだね

強さを判断できるほどの腕がないボクには、このソフトが本当に"最強"なのかどうかコメントできない。ごめん。

操作性や表示はわかりやすくてマル。思考時間も、まあまあの部類だ。数ある将棋モノのなかで飛びぬけているわけではないが、悪くもないと思う。

白熱した局面から対局がはじまる将棋最強モードは将棋好きの編集者によるとおもしろいらしい。

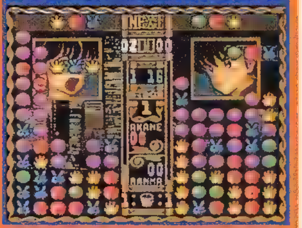
ボクにはむずかしすぎ。

ボクのオススメ度 6

らんま1/2～奥義邪暗拳

■小学館プロダクション■PUZ■8M■8,800円■2人対戦プレイ可能

1995年7月21日発売



マンガでおなじみの「らんま1/2」がジャンケンのルールを使った落ちモノパズルで登場。水による変身や、必殺奥義などの要素もゲーム中に採用。

総合評価 67

ホンダべるの

独創性を発揮した成功例

落ちモノパズルでは、みなさんなんとか独創性を発揮しようと懸命だが、コレはそのうちの数少ない成功例。ジャンケンの要素を取り入れているのだが、ふつうだったら考えることが多すぎて、ワケがわからなくなっているところだ。しかし、そこはだれもが幼少のころからなれ親しんできたジャンケンだけあって、スグに法則を理解することができる。コレはウマイ！ また、キャラゲーらしい必殺技も楽しい。

ワタシのオススメ度 6

田辺まさ吉

ちょっとペースが速すぎないか

落ちモノゲーもアイディアが出つくしたように思われる今日このごろだが、なんと単純明解なじゃんけんのルールを使ったゲームが登場するとは驚いたぜ。グーをパーで消し、パーをチョキで消すというわかりやすいルールに好感がもてる。一定数以上の連鎖が起こると奥義が飛び出すのもいい。奥義のアニメーションもなかなかカッコイイ。ゲームはかなりハイペース。スピードについていくのがたいへんだ。

オレのオススメ度 6

本沢四回生

先が読みにくい落ちモノだ

ジャンケンの要素を取り入れた落ちモノで、システムの新しさは評価できる。連鎖も起きやすいので、それなりに爽快感もあるんだけど、自分で連鎖を予期できないことが多いんだよね。運の要素に左右されやすく、腕の差が比較的出にくいように思う。これをいいと思うかダメと思うかは、人によってちがうと思うけどね。

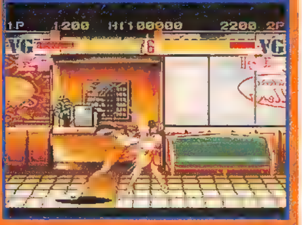
あと落ちモノだけあって、キャラクターへの依存度はそれほど大きくないかも。

ボクのオススメ度 5

スーパーV.G.

■TGL■ACT■24M■9,980円■2人対戦プレイ可能

1995年7月21日発売



パソコン、PCエンジンで好評な格闘アクションのSFC版。登場キャラ9人はすべて女の子。ストーリーモードと対戦モード。超必殺技も追加。

総合評価 67

ホンダべるの

制服ギャルが9タイプ

設定がおもしろい、いわゆるギャルゲーだ。いろいろな制服に身を包んだ女の子がかわいい。SFCよりも先に、PCエンジンやパソコンで出ているところが、作品の性格を物語っていると思う。というように、ターゲットをしぼりこんでいるんだけど、そっち系の要素だけでなく、ゲームとしても比較的キチンと仕上がっているので好感がもてる。操作性やバランスは、バツグンというほどではないが悪くない。

ワタシのオススメ度 5

田辺まさ吉

個性豊かな登場キャラ

コスプレファンにウケそうな格闘アクションゲームだなぁ。登場キャラは、みんな個性の強い女の子たちで、しかもみんなカワイイ。背景が有名ファミリーレストランふうというのもユニークだ。操作性もなかなかいいぞ。いちばん気に入ったのは、キャラごとにちがったアクションが楽しめるところ。ジャンプ力や動きの速さに差があるので、あきがこなくていい。それにハンディが自由につけられるのもナイス。

オレのオススメ度 7

本沢四回生

キャラをもう少し大きく

パソコンで話題になった、脱衣対戦格闘（!?）のスーファミ版。ま、当然脱衣はなしだ。ゲーム内容はいたってオーソドックス。もう少し特徴がほしいところだけど、これはこれでいい。ただ、技の強さの調整とか、当たり判定などがイマイチしっかりしていない印象を受けた。

あと、キャラの魅力がメインのゲームなのに、キャラが小さいのはいただけない。デモ画面やオープニングはさすがのデキだが。

ボクのオススメ度 5

特報！

赤ちゃんマリオを背に乗せたヨッシーが突っ走る！

スーパーマリオ ヨッシーアイランド

全体のワールドマップにもなっているタイトル画面だ。

任天堂／8月7日発売／価格9,800円／16M／ACT

「スーパーマリオブラザーズ」からはじまった超大ヒットシリーズの第5弾は、なんと名脇役のヨッシーが主人公。マリオとヨッシーの運命的な出会いがはじめて解きあかされるのだ。なんとマリオは双子だった……!? さて、今回はゲームシステムと6つのワールドのうち最初の1を紹介するぞ。

多彩なヨッシーのアクションを見よ!!

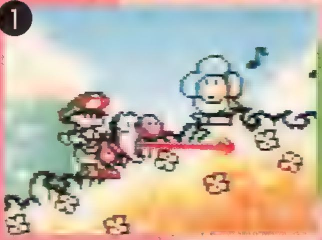
このゲームの特徴は、キャラクターと背景の動きが非常に凝っているってこと。スーパーFXチップを、2D的にも3D的にも使っている効果が十分発揮されている。

当然主役であるヨッシーのアクションも、いままでのシリーズのそれより多くなっている。それらの新アクションを、操作方法をまじえながら紹介することにしよう。

モノを押して、下に落とすこともできるよ。

ゲーム中には、いくつかのミニバトルゲームも用意されているのだ。

たまごを作るには……



❶ まずは敵をYボタンで食べる。もちろん食べられる敵、食べられない敵がいるので注意。

❷ 口がふくれたのを確認後十字キーを下に入力すればたまごのできあがり。6個まで作れる。

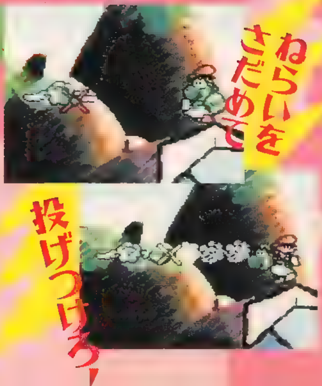
ジャンプ

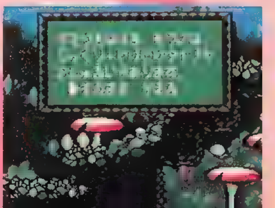
ただ飛ぶだけでなく、長距離を飛べたり攻撃したりもできる。

少しだけど空を飛ぶことだってできるんだ。

たまご投げ

Aボタンを一度押すと、投げる方向が動くカーソルで表示される。もう一度押すとたまごを発射！





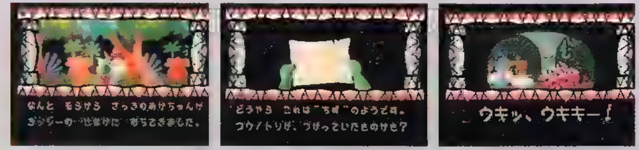
操作方法はじつは2種類あり切りかえ可。

ストーリー

昔々の赤ちゃんとヨッシーのお話。コウノトリが運んでいた、今日生まれる双子の赤ちゃんの一人が、クッパ王国の魔法使いカメックにさらわれました。理由はクッパ一族に災いをもたらす双子が生まれるという占い……。

運よくさらわれなかったもう一人の赤ちゃんは、ヨッシーアイランドでヨッシーたちに助けられました。しかも届け先の地図といっしょに。ヨッシーたちが相談していると、赤ちゃんが指をさします。この子はさらわれた赤ちゃんの居場所を感じる力があるのです。こうしてヨッシーは、みんなで赤ちゃんをリレーして運ぶことにしました。

赤ちゃんのさす方向へ出発です。



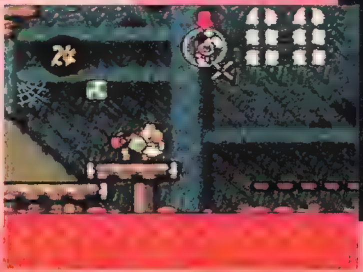
ヨッシーは何度死んでもだいじょうぶ!?

このゲームの目的は、赤ちゃんを無事に運ぶこと。つまりヨッシーが痛い目を見ても、赤ちゃんさえカメックにさらわれなければいいってわけだ。

ヨッシーが敵にやられると、赤ちゃんがスターのおまもりにつつまれた状態で宙に浮く。するとおまもりはカウントダウンされ、0になると赤ちゃんがさらわれてしまい、ミスとなる。ヨッシーはやられても一定時間気絶するだけだ。

赤ちゃんを守るのだ!

画面上に表示された数字がスターのおまもりの数。赤ちゃんに触れれば数字は回復する。

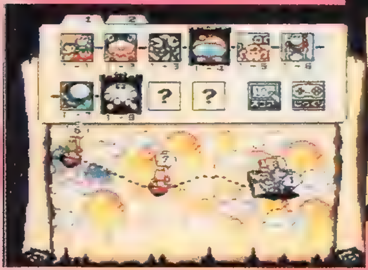


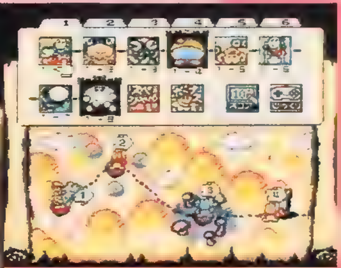
おまもりの数字が0になると、赤ちゃんはカメックたちにさらわれ、ミスになる。

各ワールドは全8面+α

このゲームには全部で6つのワールドがあり、それぞれのワールドは8つのコースに分かれている。しかしそれだけでなく、とびきりむずかしいスペシャルコースも隠されているらしいぞ。

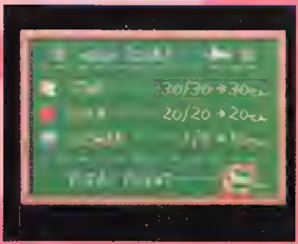
画面上部の数字がワールドを、中央のアイコンがコースを、それぞれ示している。





左の写真では?だった場所に、スペシャルコースのアイコンが。出現には条件がある。

キミのウデが採点される!



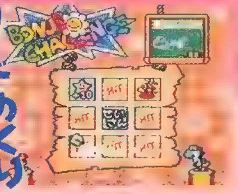
ボーナスフラワーや赤コインは、各コース同じ数ずつ隠されている。

各コースをクリアすると、採点画面になる。採点基準はクリアの速さではなく、いかに多くのアイテムを逃さず集めたかである。つまり秘密を多く見つければ、高得点が得られる。自分がなにを逃したかもわかるので燃えるはず。

ボーナスゲームもあるよ

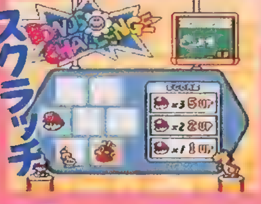
コースクリア時にあるルーレット。これに当たればボーナスゲームが楽しめる。ゲームで得た賞品は、ゲーム中にスタートボタンを押して使うことができる。

カードめくり



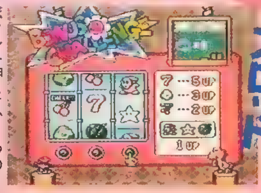
任意のカードを選んでめくるだけ。当たればプレイヤーストックが増える。

スクラッチ



銀色部分を3箇所だけ削れ、出てきたアイテムをもれなくもらえる。

スロット



ボタンを押して、3つのリールをストップさせる。絵がそろえばストックアップ。

アイテムもたっぷり

マリオシリーズでおなじみのアイテムや新アイテムなど、このゲームには多数のアイテムが登場する。そのなかから一部を紹介しよう。これらのほかにも、スペシャルアイテムと呼ばれるアイテムや、ヒントなどをくれるメッセージブロックなどもある。画面中に気になるものがあったら、とにかく調べてみるのが鉄則だ。

コイン

もうおなじみ。100枚集めるとヨッシーのストックが1upする。赤コインとは別物。

赤コイン

見た目はふつうのコインだが取ると赤く光る。各コースに20個隠されていて、採点に影響。

スペシャルフラワー

各コースに5個隠されている花。全部集めれば1upだ。

スーパースター

一定時間無敵になる。赤ちゃんが元気になり、壁をも登れる。

スイカ

これを食べると、一定時間口から種を発射し、敵を攻撃できる。やわらかい壁もこわせる。

スイッチ

スイッチをふむことで、隠れたしかけが見えたり、しかけが作動しはじめたりする。

新方式のモーフィングアイテム

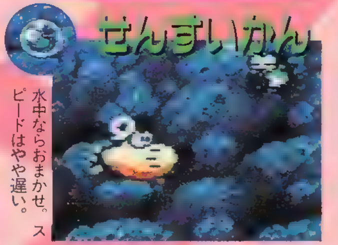
ヘリコプター

十時キーで空を自由に飛びまわれる。

モグラタンク

やわらかい地面を縦横無尽に掘り進める。

せんすいかん



水中ならおまかせ。スピードはやや遅い。

きかんしゃ

線路の上しか走れないが、ダッシュもできる。

c 1995 Nintendo

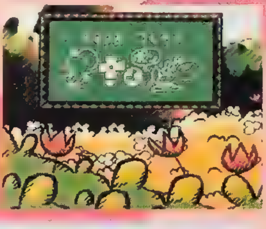
ワールド1を大紹介

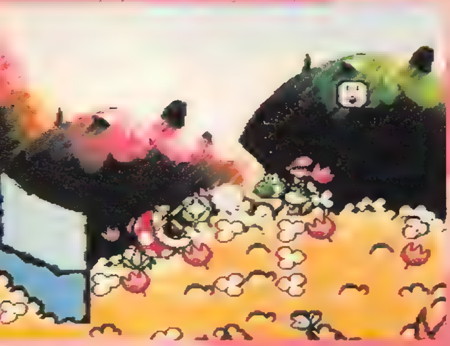
さていよいよゲームをスタート。最初のワールドであるワールド1に含まれる8つのコースをすべて紹介するぞ。舞台の雰囲気はとっつきやすい、マリオふうの画面になっている。

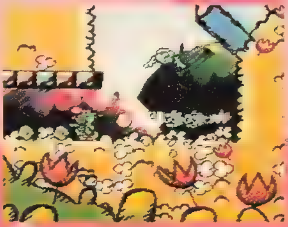
コース1 たまごを作って投げろ

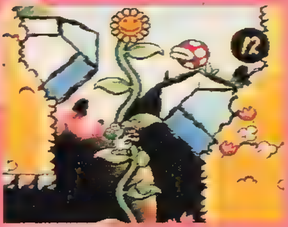
ゲームをスタートすると、操作になれてもらうためのコースがあらわれる。ここをクリアするといよいよコース1だ。

手書きふうのやさしい自然な背景を見ながら、まずはたまご投げの基本を覚えよう。そのためにたまごでしか倒せないパックンフラワーが出現する。練習台に最適。親切なメッセージもありがたい。


たまごの作りかたをはじめいろいろな操作方法などを教えてくれるメッセージブロック。


赤いパックンフラワーを、ふんだり食べたりすることはできない。たまごを投げつけて倒そう。

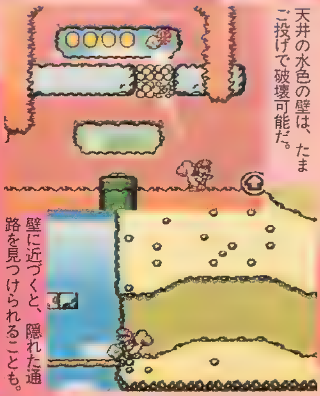



?ブロックをこわしたら植物が生えてきて上に行けるようになった。

コース2 巨大ワンワン注意

あのなつかしいワンワンが、巨大になって帰ってきた。遠くから突然近づき、地面を突きぬけんばかりの勢いで落ちてくる。倒す方法はないようなので、巨大ワンワンがジャンプしたら足を止め、落ちてくるのを待ってから進もう。

後半は岩のなかに隠された通路を進んでいく。遠くから見てもただの岩だが、近づくと通路が見える仕組み。あやしい場所はどこだ?


天井の水色の壁は、たまご投げで破壊可能だ。

壁に近づくと、隠れた通路を見つけられることも。

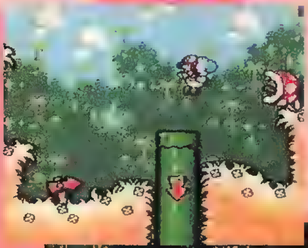
画面の奥にいるワンワンが、突然空から降ってくる。着地点には大穴が空いてしまう。

新アイテムでモーフィング(変身)。ヘリコプターに変身すれば、空中を移動できる。

コース3 プチパックンの洞くつ

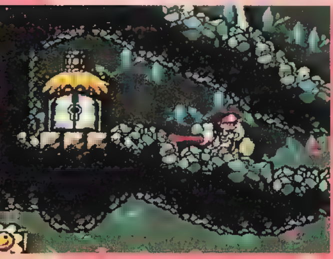
洞くつに入ったとたん「インディー・ジョーンズ」ふうに後方から岩が襲ってくる。これに当たっても死ぬことはないが、一度ジャンプで飛びこえて後あと追えば、敵をふみつぶしながら進める。

この洞くつには鍵がかかった扉があり、どこかで鍵を手に入れてなかに入れれば、敵とのミニゲームのチャンス。賞品ももらえる。


意外なところから下に続いている洞くつ。なかに入ろう。

なにかありそうな箱はヒップドロップで破壊できる。なかからは複数のスターが。

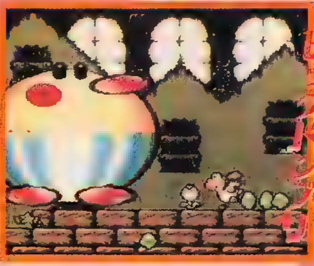
タンポポの種のように降ってくるプチパックン。ということは、プチパックンってパックンの種なの?


これが鍵つきの扉。この少し先に鍵があるぞ。

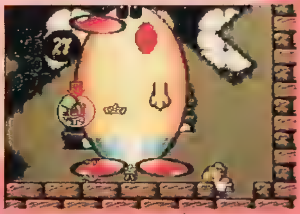
コース4 ビッグドンブリの砦

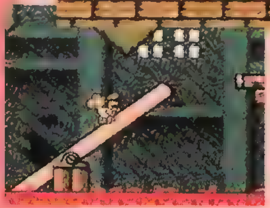
いよいよ最初のボス。ボスまでの道のりには、倒れてくる壁や回転する柱など、マリオでおなじみのしかけが目白押し。

ボスの部屋に入ると、カメックからメッセージが表示され、いよいよボスとの戦いだ。たまごを当ててパンツを下ろせば勝ちになる。

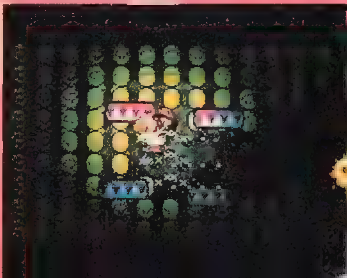

第1のボス ビッグドンブリ

?マークのついたバケツにたまごを当てるとアイテムが…。


たまごを当てると、少しずつパンツが落ちていくぞ。


シーソーのようにバランスを取ってジャンプ。

たまごを当てると、少しずつパンツが落ちていくぞ。

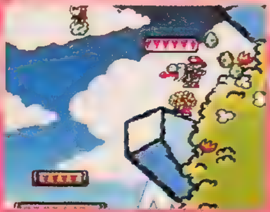


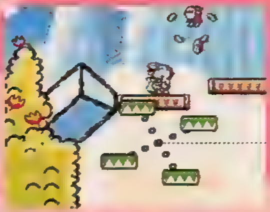
コース5 ちくわ床アスレチック

このコースはいままでとちがい、左へ上へ、そして右への強制スクロール面になっている。強制スクロールといえばおなじみ、しばらく上に乗っていると落ちる「ちくわ床」があたり一面に登場する。

さらに自分で乗って進む、新方式のリフトも登場する。床に乗るとヨッシーの重さで床が落ち、リフトが回転する仕組みだ。

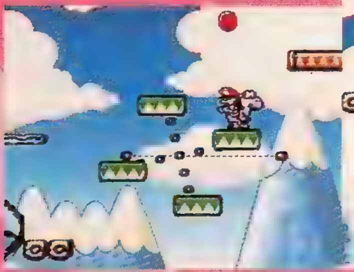
ザコがカツラ(?)をかぶって登場。2度ふまないとだめ。

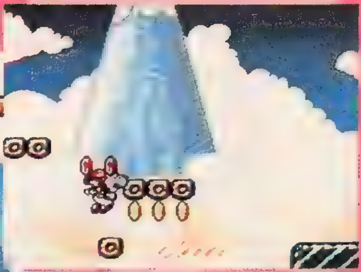




うかつに敵を倒すと、もっていた赤コインが谷底に……。

これが新方式のリフト。左に進みたいなら、左端の床に乗ってリフトを左に回転させる。





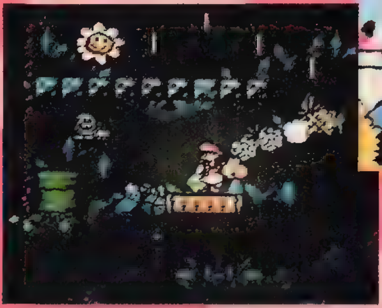
赤コインを全部集めたいなら、ちくわ床の上で落ちながらコインを取る技は必須だ。

コース6 竹馬に乗ったヘイホー

ここまで何度も登場しているザコ、ヘイホーがなんと竹馬姿で登場。一度ふみつけて竹馬から下ろさないと、食べることも倒すこともできないぞ。

途中、暗くてヨッシーの周囲しか見えない洞くつに入る。内部はやや複雑に入り組んでいるが、ジャンプ台にさえ気がつけばかんたん。リフトに乗って外に出よう。

敵ながらなれるとかわいく見えるヘイホー。とくに竹馬に乗ったときの動きは必見モノ。

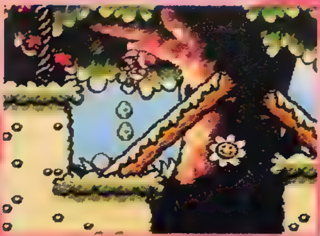


たまごは壁で反射することさえ知っていれば、ジャンプで届かない位置のアイテムも取れる。基本技だ。

おなじみの！スイッチを発見。これをふむと……。

矢印が出現。隠れた入口などが見えるようになる。

コース7 触るとふらふらワタボー

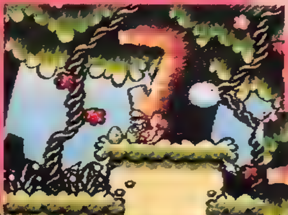


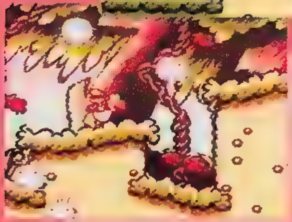
ヨッシーが近づくと丸くなってしまう敵。丸いあいだはふみつけても倒せない。

舞台は森のなかへ。この森にはワタボーという不思議な植物がいる。このワタボーに触れると、ヨッシーはめまいを感じてしまい、足元がふらふらしてしまうのだ。ワタボーはたまごをぶつけて倒すこともできるが、あまりに数が多すぎるので、よけて進むほうがいいぞ。

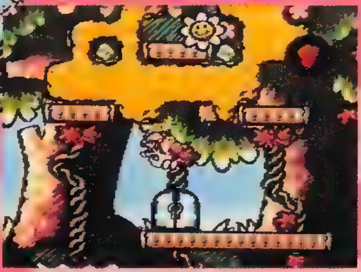
またこのコースには、鍵つきの扉もある。鍵をさがそう。

空中をゆっくりただよう白い玉がワタボー。





ワタボーに触れると、こんなにクラクラ。動きにくい。



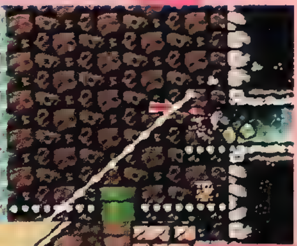
上にあるこわせる壁近辺がとくにアヤシイよね。なにかありそうだね。

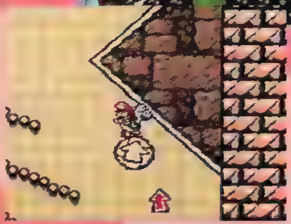
この続きは次号で!!

コース8 ビッグスライムのお城

ついにワールド1のボスがいるお城にやってきた。水を吐き出すテッポウウオや床を動かすスライム状の敵など、ヘンなやつらが登場するが、なによりヘンなのはやっぱりボスのビッグスライム。ブヨブヨしていて、どこが弱点かわかりにくいのだが、とにかくたまごを投げまくるしかない。

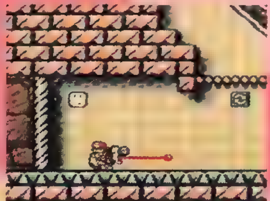
テッポウウオの水は、当たっても押されるだけで死なない。

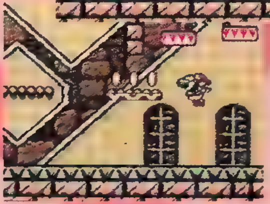




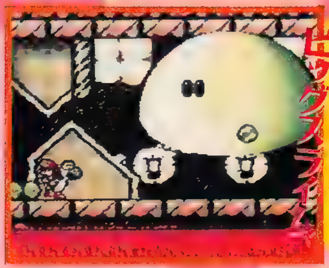
矢印の方向に進む玉。うまく向きをコントロールせよ。

緑や赤のブロックを叩けば、同色の床が回転する。





トゲの向きを考えないと、進めない場所もあるぞ。



第2のボス ビッグスライム

最初のワールドを見てきた感じはどうだったかな？ たしかに操作は増えているんだけど、それが苦にならないように面構成が工夫されている。次なるワールド2は次号で紹介だ。

続報!! 聖剣伝説3（せいけんでんせつ）®

●スクウェア●RPG●9月発売予定●11,400円●32M＋バッテリーバックアップ

特技&悪役 最新情報

あらたに発表された成長システムにくわえ、今回はシナリオの背後にひそむ悪役も初登場。店頭デモもはじまったこの夏、ますます『聖剣3』から目がはなせない！

「3」の成長システムを総まとめするぞ！

経験値をためてキャラを成長させていくのは、RPGの大きな魅力のひとつ。そこで今回の特集では、新情報をまじえて「3」の成長システムをまとめてみることにした。キャラの成長は大きく分けて2種類。ひとつはレベルアップで、能力値が上がって攻撃力などが増していく。もうひとつはクラスチェンジ（転職）で、使える武器や魔法、奥義にいたるまであらゆる要素がパワーアップするのだ。

①レベルアップ

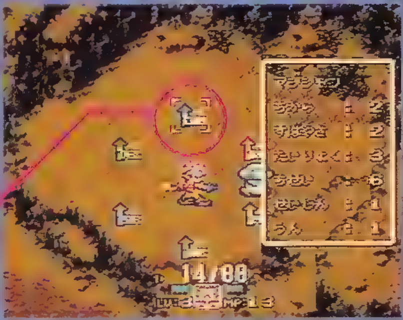
②クラスチェンジ

新要素 パラメータ選択式レベルアップ

せっせと独自のキャラづくり!!

「3」で初登場となる要素で、能力値を選んで成長させられるシステムのこと。これによって、体力の低いマジシャンなども自由自在なキャラづくりが可能となった。

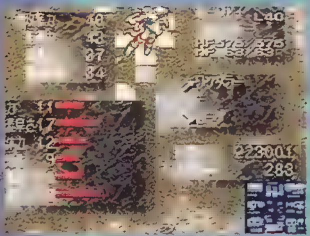
CONなどの文字はパラメータの種類を表す。ひとつの能力だけを伸ばそうが、平均的に成長させようが、すべてキミの自由だ。



能力値を上昇させる画面。現在のパラメータも表示されるので、そちらも参考にしよう。

クラスチェンジと武器・防具のおさらい

クラスチェンジとは、レベルが一定まで上がると可能になる“上級職（じょうきゅうしょく）への転属”である。各クラスの特徴（とくちょう）は前号でも紹介（しょうかい）したけれど、総まとめのためにもう一度おさらいしてみよう。



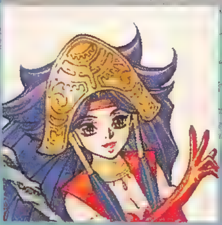
クラスチェンジをすると、装備できる武器や防具もちがってくる。

デュラン
ファイター

フォルセナ王国の傭兵。剣をよく使いこなし、そのウデは王国一といわれる。性格は気性が荒く、負けずギライ。

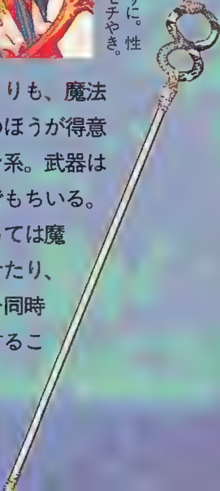
体力が高く、剣（けん）による直接戦闘を得意（とくい）とするファイター系。一部のクラスは回復魔法をあやつることもできる。必殺技も「十文字斬り（じゅうもんじぎり）」など、剣を使って切りつけるものが多い。

アンジェラ
マジシャン



魔法王国アルテナ出身。ある事件を境に魔法が使えるように。性格はわがままでヤキモチやき。

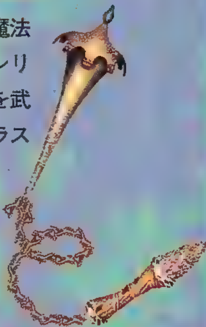
直接戦闘よりも、魔法による攻撃のほうが得意なマジシャン系。武器はつえを好（この）んでもちいる。クラスによっては魔法を複合（ふくごう）させたり、2つの魔法を同時に使ったりすることもできる。



シャルロット
クレリック

聖都ウェンデル出身。光の魔法をあつかうことができる。むじゃきで明るく、すぐ人に好かれる性格をしている。

回復系が多い光魔法の使い手であるクレリック系。フレイルを武器として戦う。クラスチェンジのしかたによっては、アンデッドや悪魔（あくま）などを“召喚（しょうかん）”できるようにもなる。



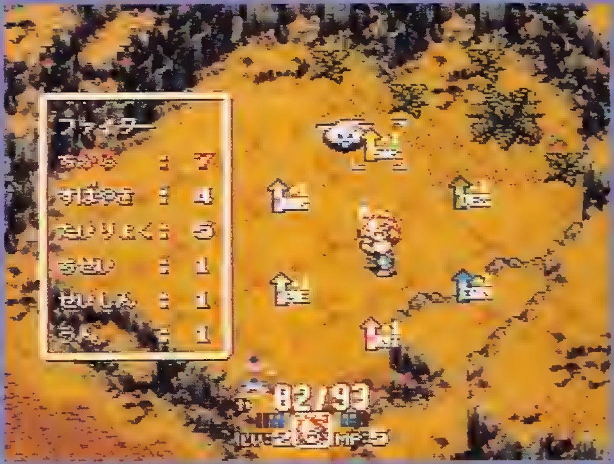
©スクウェア　キャラクターイラストレーション:結城信輝
ワールドマップイラストレーション:磯野宏夫　画面写真は開発中のものです。

各パラメータが表す能力について

レベルアップ時に上昇させられるパラメータは6種類。その一つひとつは攻撃力や最大HP、クリティカルヒット(敵にあたえるダメージ増加)発生率などと深いかかわりがある。上げかたしだいで戦闘を有利にすることができそうだ。

能力値の上昇はレベルアップ時に行われ、右の写真のような6つのアイコン（↑）が出現する。

対応する能力を下の表にまとめるので、冒険までにキャラの育てかたを考えておくのもいいかもね。



ストレングス
STR
（ちから）

武器や必殺技を使ったときの攻撃力などに関係する。

デクスタリティ
DEX
（すばやさ）

攻撃のさいの命中率や、敵からの攻撃の回避率など。

コンスティテューション
CON
（たいりょく）

直接攻撃をうけたときの防御力や最大ＨＰ量。

インテリジェンス
INT
（ちせい）

攻撃魔法の威力や敵の魔法の防御力などに関係。

パイエティ
PIE
（せいしん）

回復魔法の効果、敵の使う補助魔法に対する抵抗力など。

ラック
LUC
（うん）

クリティカル率や、攻撃のさいに特殊効果が発動する率。

クラスチェンジとのかかわり

クラスチェンジまでに上げてきたパラメータはいったいどうなるのだろうか？

キャラによっては転職後に、使える特技や魔法のちがいで戦法が変わることがある。そのため、パラメータは「そのクラスの初期値にもどる」とのこと。一見ピンチ？だけど、じつはそのクラスに合うように成長をやりなおせてしまう親切設計なのだ。

パラメータは……

クラスチェンジ前は魔法が使えず、関連する能力を上げてないキャラだって……。

クラスチェンジ

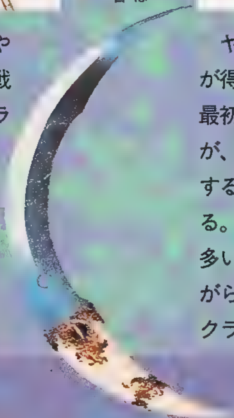
これなら安心！

クラスチェンジ後は、あらかじめ設定されたそのクラスの初期値になるのだ。

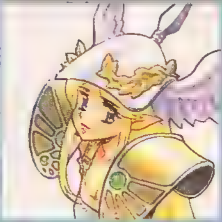
ホークアイ
シーフ

ナバール盗賊団の一員。すばしっこさと手先の器用さが自慢。いたってお調子者だが、義理や人情には厚い。

おもにナイフやダガーを使って戦うシーフ系。クラスによって“忍術”や“宝ばこのワナはずし”などを特技にもち、戦闘以外でも活躍する。

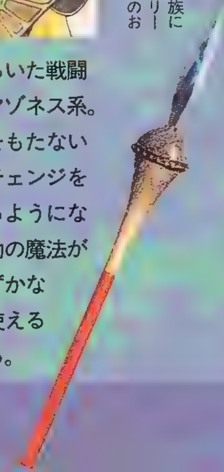


リース
アマゾネス



風の王国ローラントの王族にして、アマゾネス軍団のリーダー。性格はしっかり者のお姉さんタイプ。

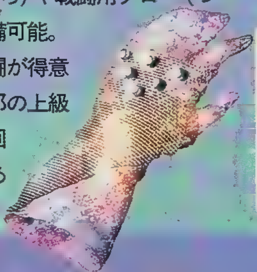
ヤリをもちいた戦闘が得意なアマゾネス系。最初は魔法をもたないが、クラスチェンジをすると使えるようになる。攻撃補助の魔法が多いが、わずかながら召喚を使えるクラスもある。



ケヴィン
グラップラー

ビーストキングダム出身。ある条件で獣に変身する獣人族のひとり。しゃべることが苦手なため、ふだんは無口。

グラップラー系は素手による格闘がメインでだが、例外的にグラブ（手ぶくろ）や戦闘用クロー（つめ）は装備可能。おもに戦闘が得意だが、一部の上級クラスは回復魔法もあやつる。



武器・防具の大予想

たくさんの武器や防具が登場する『聖剣3』。これだけ数があるんだから、じつは一つひとつにスゴいヒミツがあるのかも。2つほどちょっとした予想をしてみた。

特殊効果

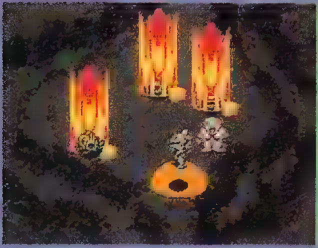
予想その①：武器は特殊な効果（毒やマヒ）などをもち、攻撃時に威力を発揮する。鎧なら、歩くとＨＰ回復とかね。

必殺技や魔法の条件

予想その②：必殺技や魔法の一部は、決められた武器や防具を装備しないと使えない、なんてね。

クラスチェンジによる必殺技の追加情報

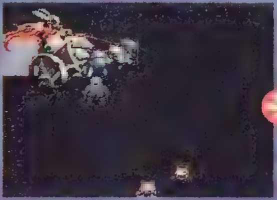
各クラスごとの必殺技や魔法は、これまでに何度も紹介してきた。今回は数こそ3つと少ないけれど、どれもキャラの個性を代表するものばかり。とくに、ナゾにつつまれていたケヴィンの"獣人への変身"が公開されたのは、ウレシイかぎりだね。

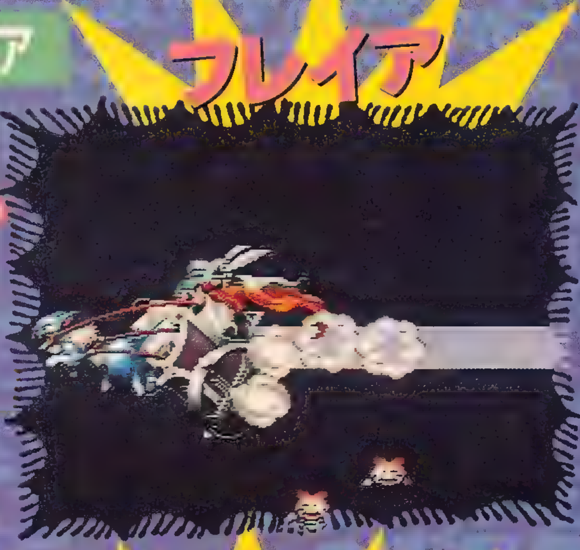


デュラン
大地噴出剣

召喚魔法フレイア

リース





女神のパワーで敵をKO!

クラスによっては、いくつかの召喚魔法を覚えることができるリース。そのひとつ"フレイア"は、大空から美しい女神様を呼び出すというもの。[illegible]

秘　孔

ケヴィン

夜の間は獣人へと変身することができるケヴィン。その特殊能力を昼間でも可能にしたのが、この"秘孔"である。この技を身につけるのは、1回めのクラスチェンジ以降になる。

オオカミのような絵の描かれたアイコン。イメージにピッタリって感じだね。

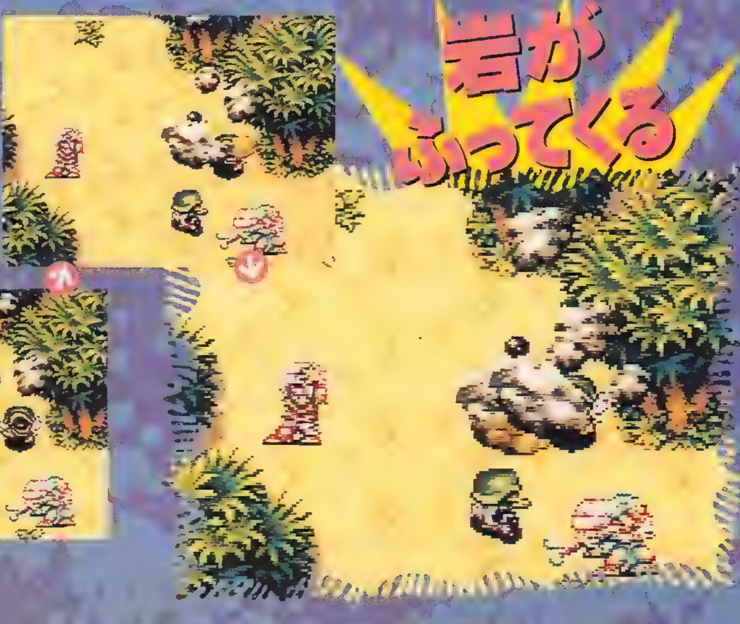
秘孔をついて大変身! 群がる敵をブッ倒せ!!

岩石落下

ホークアイ

ホークアイのクラスのひとつ「ローグ」は、自然を利用したトラップ攻撃が得意。"岩石落下"もその一種で、敵の頭の上に岩を落とすというものだ。ちなみに、このトラップは必殺技ではなく、魔法あつかいとなっている（MPが必要）。

地形を味方につけるのだ



ストーリーとかかわる、魅力あふれる悪役たち…

テュランの旅立ちイラストにも、その姿をみせる紅蓮の魔導師。ハンサムはお得って？

RPGのストーリーをいろどる[illegible]

紅蓮の魔導師

[illegible]

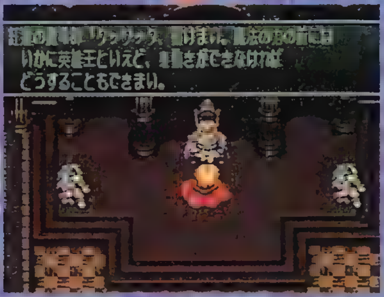
魔法王国アルテナ

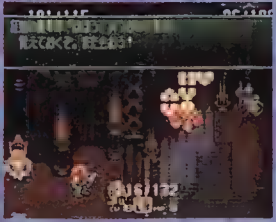
[illegible]

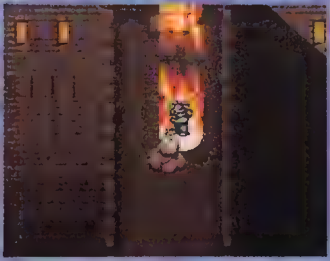
侵攻

草原の王国フォルセナ

[illegible]







一国の城にカンタンに潜入してしまうその実力。タダ者じゃないよね。

死を喰らう男

[illegible]

ビーストキングダム

[illegible]

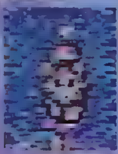
侵攻

悪役なんだろうけど、なんとな〜くコミカルでにくめないヤツ。それにしても、かわいそうなカールとヒースはどうなっちゃうんだろう。

おもな被害者

ヒース

カール



聖都ウェンデル

[illegible]

そのほかにも…

[illegible]

砂の要塞ナバール

盗賊団のリーダー"ブレイムカーン"のそばに仕えるナゾの女。ホークアイに親友殺しの罪をなすりつけた、立派（？）な悪役さんだ。

正体はまだナゾだらけ 続報を待て!!

続報!!

天地

●エニックス●今秋発売予定●価格未定●32M

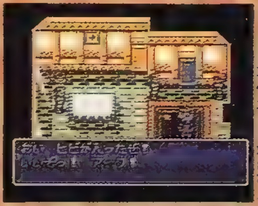
壮大なスケールで開発進行中のこのゲーム。美しいビジュアル、奥の深いストーリー、そしてキャラをあ

壮大なストーリーのなかで一人の

『プレイヤーは「神」となり、ときには「悪魔」となってゲームを進行していく……』。クインテットの開発コンセプトにはこう書かれている。神や悪魔となってカートリッジのなかに天地を作り出すのだろうか？

このゲームの世界には地裏と地表の2つの世界が存在する。プレイヤーのあやつる主人公は、地裏からはじまって、やがて地表へと旅立っていく。そして、枯れはてた地表をよみがえらせ、文明や都市を発展させていくのだ。その主人公はプレイヤーであるキミ自身なのだ。キミの行動が世界の発展を左右する、と考えると恐ろしい、かつワクワクするゲームなんだ。

主人公が住む地裏のフィールド画面がコレ。独特の処理で、雰囲気はバツグンにいい。



主人公アークはイタズラ好きのふつうの少年なんだ。ところがある事件がきっかけで……。

長老に怒られることも日常茶飯事だった。

大陸の復興、そして文明を発展させる

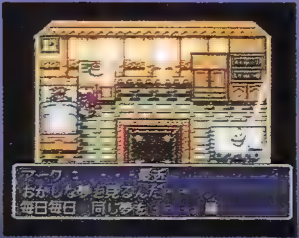
ある人物の魂を解放させる、このことがストーリー上で重要な意味をもっているんだ。それは、あらたな発明を生み、文明発展を手助けすることになるのだ。

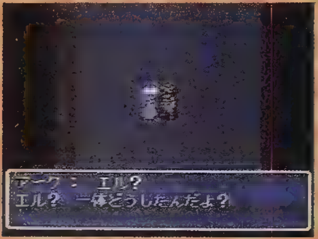
あらたな文明をほかの村に伝えることにより、村が町になり、そして都市へと発展していくというわけだ。そして都市は各々レベルをもっていて、プレイヤーが行える数種類の行動によってそのレベルを上げていくんだ。ここらへんはシミュレーションの要素が強いといえる。「アクトレイザー」のシミュレーション部分を思い出してもらえばいいかもしれない。

この行動がのちにたいへんなことになる。

STORY

[illegible]





平和に暮らしていた人々は変わりはてた姿に。

© クインテット・藤原カムイ・エニックス 1995 画面写真は開発中のものです。

創造

●バッテリーバックアップ●アクションRPG

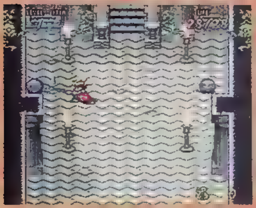
やつる爽快感の三拍子そろったアクションRPGといえる。発売はまだ先だけど、期待して待つだけあるぞ!!

少年がいま、旅立とうとしている!!

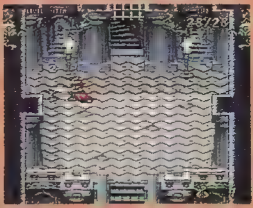
多彩なアクション、そして魔法でモンスターをけちらそう!!

アクションRPGであるこのゲームでは、主人公アークをうまく操作していかなくてはならない。多彩な動きができるアークだけにしっかりと操作方法を覚えないと世界の復興どころではないぞ。

基本的には下に紹介している4つの攻撃ができる。移動方法も歩く・走る・ジャンプというぐあいに場所によって使い分けることが必要なんだ。操作性はとてもいいので、なれるのにそんなに時間はかからないはずだ。こだわりのアクションを堪能できるだろう。



これは通常攻撃をしているところだけど、この攻撃にしてもいくつかパターンがある。

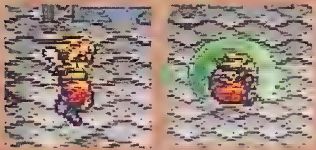


たとえば連打すると、連続攻撃ができるようになるんだ。攻撃力が全然ちがうぜ!!

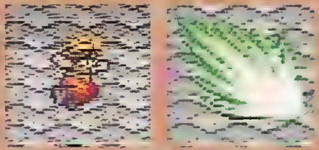
通常突き

ダッシュ突き

ジャンプ斬り



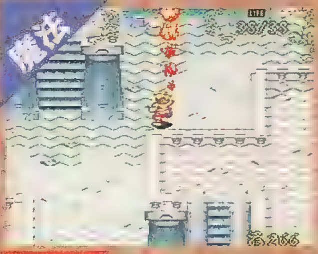
ジャンプホック



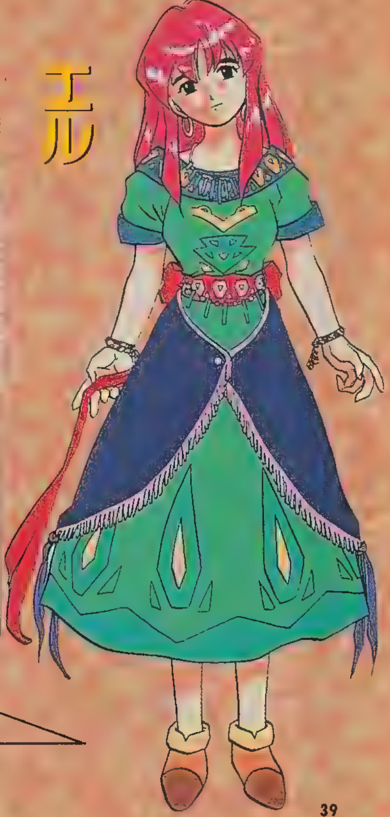
超強力!の魔法を使いこなす!!

魔法は、ごく一般的な「魔法」と冒険を通じて知り合ったなかまを召喚する「召喚魔法」の2種類が存在する。そして各魔法には、個々に属性があり、モンスターの属性と関係している。それによって、強力に効いたり、まったく効かなかったりするのだ。

攻撃魔法のほかにも、治癒魔法や一瞬にしてダンジョンから脱出できる魔法まで、冒険には欠かせないものばかり。魔法のグラフィックもハデで迫力があるぞ。いまは写真でガマンしてくれ!!



エル

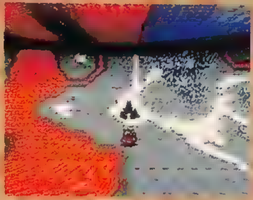


次のページから5つの試練の塔を紹介!!

[試練の塔]ハイライト

試練の塔レベル1　まずは操作方法になれること

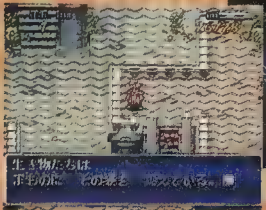
ゲーム序盤で攻略することになる「試練の塔」。これは地裏のフィールドに点々と5つ存在している。塔をひとつクリアするごとに、地表の世界がひとつずつ復興していく。そのために、町を出たアークが一つひとつクリアしていくことになるんだ。まずはレベル1の塔から。最初の塔だけあって敵もトラップもたいしたことがない。いわば練習の塔といえるかもしれない。

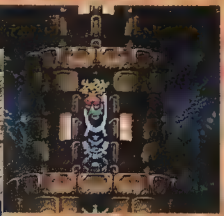


町を出て南西に進むと最初の塔が見えてくる。レベルは1だ。

ここでは、塔の番人が話しかけてくるんだ。

敵を倒すと人間の魂が出現してアドバイスをしてくれる。





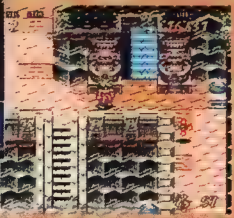
ときには、塔の外側も登らなくてはならない。キツイ!!

試練の塔レベル2　パズル的トラップ登場！　頭をひねろう！

レベル1の塔をクリアしてくるのがこの塔だ。クリアしてきた塔とさほど変わらない難易度だから問題はない。宝箱もところどころにあるから忘れちゃいけない。

そしてこの塔には、〝なにか〟をしないと先へ進めない、というトラップがある。なにをすればいいか？　そのヒントは、敵を倒したときに出現する魂が教えてくれる。魂が出現するまで敵を倒しまくることになりそうだ。

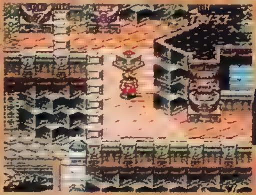
トラップのヒントは魂が教えてくれる。よ〜く考えるのだ。

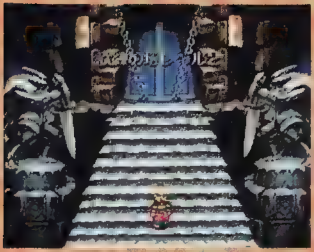


パズルの要素も…

ここのトラップというのはパズル的な要素が強いものが多い。この先にも、もっとムズかしいパズルトラップがあるかもしれないぞ。頭をひねれっ!!

この赤いボタンみたいなものはなんだろうか？



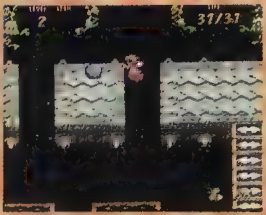


レベル1をクリアしたら次はココだ。ちなみに、もう塔の番人は登場しない。

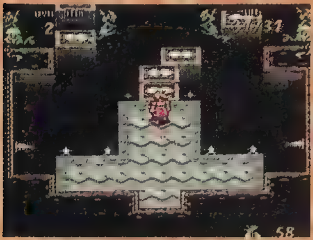
宝箱もあるから、忘れずに取っていくのだ。お金や助かるアイテムが入っている。

試練の塔レベル3　指先が頼り!!　アクション重視のレベル3

レベル2の塔とはうって変わって、この塔ではアクション重視の作りになっている。動く床に飛び乗って進んでいくことになる。しっかりした操作が決め手だ!!



下に落ちないようにジャンプしながら進む。着地場所には敵が！

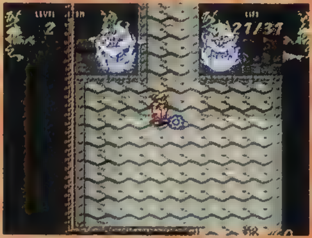


いきなり動く床登場!!　まだ序の口だ。

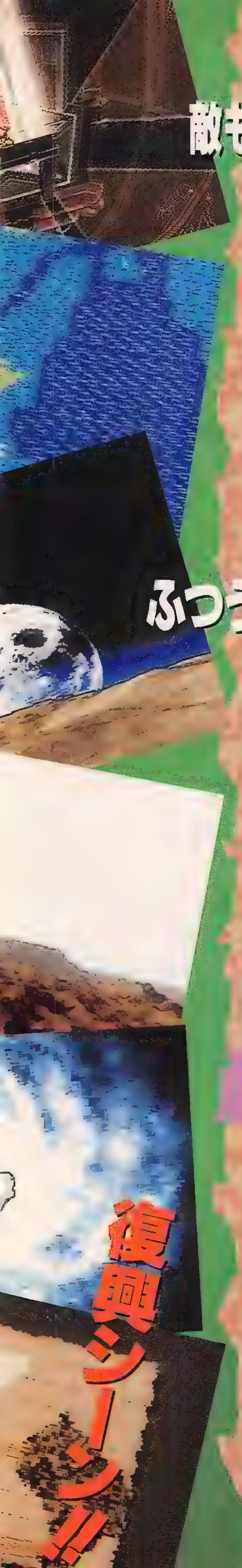
左の4つのボタン(？)と右の床は関係がありそうだぞ。

そろそろレベルを上げないと……

この塔あたりから、そろそろ出現する敵モンスターも手ごわくなってくる。ある程度、アークのレベルを上げていかないと、この先はもっとツライことになるかも……。



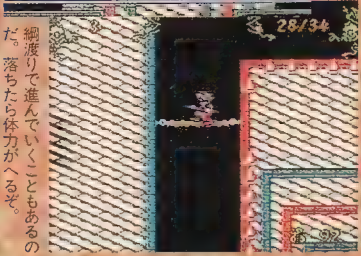
左右の壁にいる敵は誘導弾を撃ってくる。よけまくろう。



敵もトラップも手ごわくなってくるレベル4

試練の塔レベル4

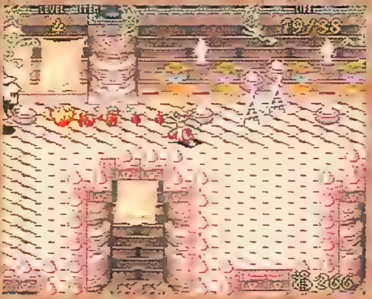
塔に入るといきなり登場する謎の男、いったい何者なんだ？



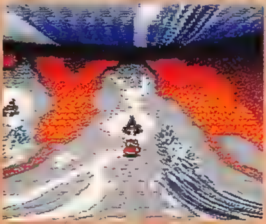
綱渡りで進んでいくこともあるのだ。落ちたら体力がへるぞ。

いざ！ というときには魔法!!

この塔では、レベル3の塔で手を焼いたはずの敵を筆頭に、さらに強い敵が出現するんだ。肉弾戦だけでは倒しきれない場合は迷わずに魔法攻撃を使うことになる。



ヤバくなったら、迷わずに攻撃魔法を使うことだ。死んだら元も子もないぜ。



レベル3の塔と隣り合わせで立っているレベル4の塔。

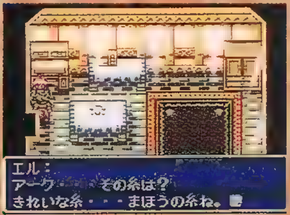
複雑化してくる塔内部

いままで比較的一本道だったのに対して、内部の作りが複雑化してくるんだ。しかも綱渡りに失敗すると下の階に落とされる場所もある。内部の状況をよく把握して進んでいかないとツライぞ!!

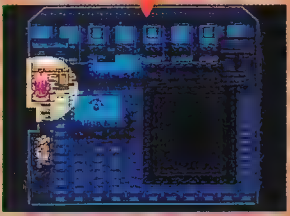
ふつうに行っても入れないレベル5の塔!?

試練の塔レベル5

いよいよ最後の塔、でも"なにか"がないと……

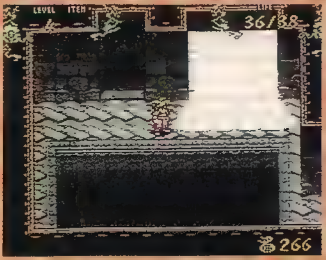


しかたがないから、一度町に帰ってみよう。エルにでも会って元気を出そう！

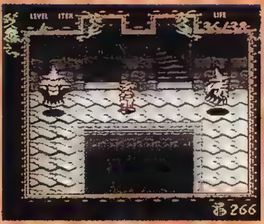


エルが夜なべまでして作っているのはいったいなんなのだろうか？ もしかすると!?

ついに最後の塔だ。だけど、ふつうにきたのでは入り口で外に弾き返されてしまう。どうやったら入れるのか？ ここはひとつ、町に帰って考えてみようじゃありませんか？ エルにでも会ってさ!!



塔内部は驚くほど単純な作りになっているんだ。この明かりがもれる入り口の向こうにはなにが？ そうかんたんにはいきそうもないよね！



当然、敵も出てくる。しかもいままでの敵が総出演なんだ。

そこでアークが見たものは！

塔内部に入って進んでいき、最後の部屋にたどりついたとき、アークはとんでもないものを見る。そして、それをクリア（？）したとき地表のすべての大陸が復興するぞ。いったいなにがあるんだ？

そして、いよいよ地表へ…これからが本番!!

やっとの思いで試練の塔をすべてクリアしたアーク。長老に話をきくと、地表へむかえという。いよいよストーリー本編へと突入することになるんだ。地表に出てアークが見るものは？

まずはエバーグリーンへ～

最初に行くのはエバーグリーンという場所。そこには奇っ怪なモンスターがいる。そいつを倒すことで大地の一部がよみがえる!!

長老はアークをある場所に案内するという。いよいよアークの真の冒険がはじまるのだ。

これが地表の世界？ すべてが死に絶えているこの世界をよみがえらせることができるのか？

新作 FRONT LINE

実況ワールドサッカー2～ファイティングイレブン ……P42
ミスティックアーク ……P44
学校であった怖い話 ……P48
バトルロボット烈伝 ……P66
天地を喰らう ……P68
超原人2 ……P70
ブランディッシュ2 ……P86
史記英雄伝 ……P88
スーパーF1サーカス外伝 ……P90
らんま1/2～奥義邪暗拳 ……P91
スーパーV.G. ……P92
ピットフォール～マヤの大冒険 ……P93
実戦！ バスフィッシング必勝法 in USA ……P94
実戦！ パチスロ必勝法！ CLASSIC ……P95

SPT

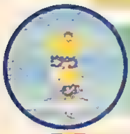
あの"しゃべるサッカー"が帰ってくる！

実況ワールドサッカー2 ～ファイティングイレブン

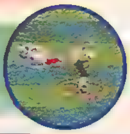
コナミ
9月8日発売予定
9,980円
24M+B.B.
最大4人プレイ可能
マルチプレイヤー5対応

◆好評の実況シリーズ最新作登場！◆

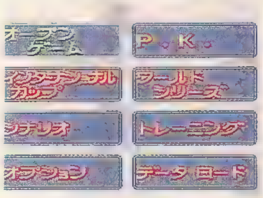
しゃべる野球といえば"実況パワフルプロ野球"。それでは、しゃべるサッカーといえば……そう、「実況ワールドサッカー」である。もはやコナミの定番となった実況シリーズの最新作が、この「実況ワールドサッカー2～ファイティングイレブン」だ。とりあえず見てくれ！



見てくれ！ このグレードアップされた姿を!!



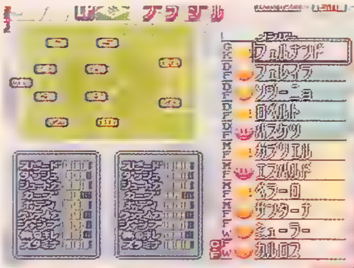
実況は前作でおなじみの"マーキー"だ。今回は解説者とのダブル実況になるらしい



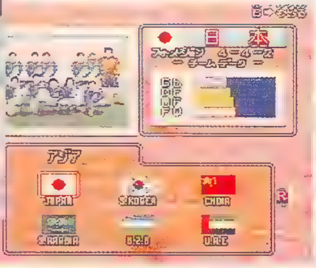
現在のところ、8つのモードが確認されている

前作の"パーフェクトイレブン"からネーミングを"ファイティングイレブン"へとリニューアルして登場の「2」。しかし、変わっているのは名前ばかりではない。実況のバリエーション、選手やスタジアムのグラフィック、参加国チームの設定など、大幅なグレードアップがほどこされているのだ。

前作のファンはもちろんのこと、サッカーファンならば、ぜひとも要チェックしてほしいソフトだ。



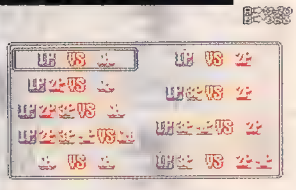
選手の状態の変化が前作の3段階から5段階へ。リザーブ選手の人数も増えている。



世界を6つの地域に分割、それぞれに6カ国が所属している もちろん日本も参加

4人プレイ可能！

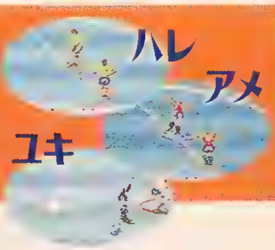
「2」では最大4人プレイが可能になった。1P対2Pだけでなく、かなり変則的な対戦もできるようになっている。いろいろ試してみては？

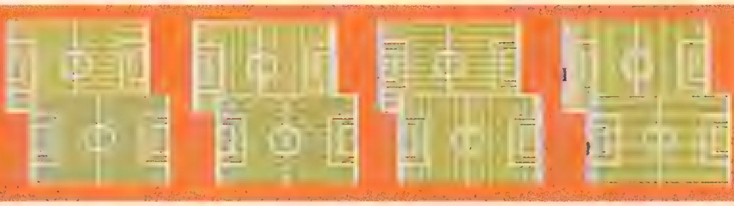


1～4P対CPUなどもできてしまう。4人の協力で勝てるか？

天候＆球場が選べる！

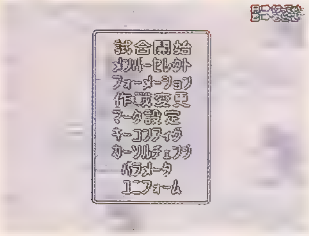
天候は3種類、球場は8種類から選択できる。球場はシバの色や模様、広さもちがうのだ。





© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESEVED. ※画面は開発中のものです。

見てくれ！ この細部までのこだわりを!!



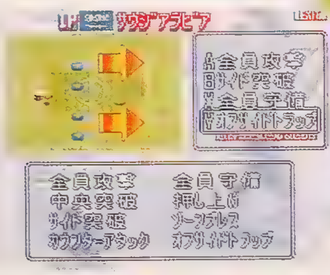
こんなに多くの項目を設定できる。前作以上に充実した機能を使いこなして勝利するのだ。

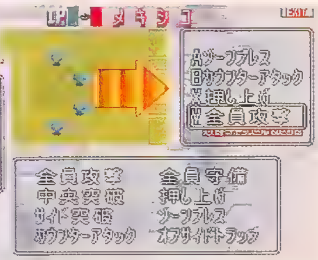
自分の思いどおりのチームが作れたら……これはだれもが考えることだろう。この「2」ではチームや選手に対して、非常にこまかな部分まで設定することが可能だ。また、操作についても多くのタイプから選択ができる。これで、キミの理想チームを実現させよう。

作戦変更

試合中にＬボタンを押すと、あらかじめ決定しておいた作戦を実行する。前作で好評だったシステムだが、今回はさらにパワーアップをはかり、なんと８種類の作戦のうち同時に４種類も選択できるようになった。作戦を活用してこそ、試合を有利に進められる。

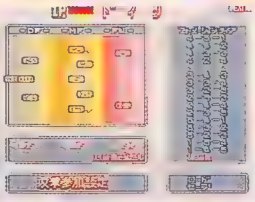
相手のカウンター攻撃に対して有効なオフサイドトラップ。近代サッカーの常識だ。





チャンスと思ったら全員攻撃をしかけるのも、ひとつの方法。キーパーも攻撃参加？

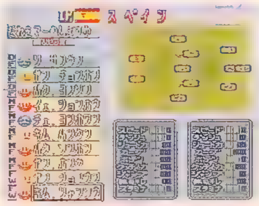
フォーメーション


国ごとにフォーメーションは決まっているか変更は自由だ

16種類ものフォーメーションが選べるほか、選手個人、ポジション別でも微妙な位置を設定できるようになっている。さらに、オーバーラップさせたい選手を個別に指定することも可能だ。

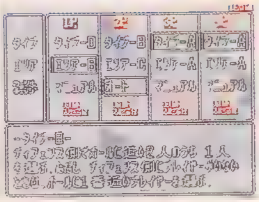
マーク設定

相手の攻撃陣に、能力の高い選手がいると、なにかとピンチにおちいりやすい。そんなときは、この〝マーク設定〟を活用したい。マン・ツー・マンディフェンスで、その選手を徹底的にマークだ。


相手選手一人を、マークすることかできる機能だ

カーソルチェンジ

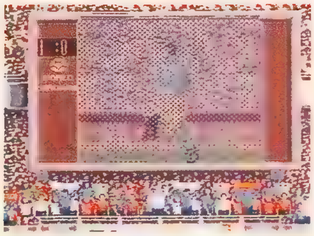
選手のデータが思いどおりになっても、それを操作できなければ、なんにもならない。「2」ではさまざまな操作方法が用意されている。自分にいちばん合った操作方法が、かならず見つかるはずだ。


カーソルチェンジをオートに設定することも可能だ

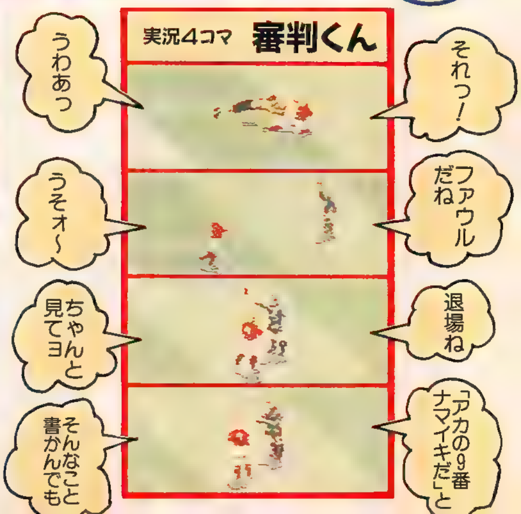
見てくれ！ このリアルで華麗な動きを!!

前作でもキャラクターの動きは高い評価を受けていたが、今回はそれ以上によい動きを見せているのだ。強烈なバイシクルシュートでさえみごとに再現されている。また、スライディングで倒された選手が痛がるさまや、選手と審判のやりとりなど、随所でサッカーのリアルさを表現しているぞ。

ボールをリフティングするなど、キャラクターの動きは豊富だ。


ハットトリックを達成すると巨大スクリーンに選手のビジュアルが映し出されるのだ。

選手のオーバーラップで線審も走る



7つのアークを手に入れ、もとの世界にもどるのだ！

ミスティックアーク

エニックス
7月14日発売
11,800円
32M＋B．B．
1人プレイのみ
――――

◆序盤の世界を大紹介!!◆

期待の高まる「ミスティックアーク」もいよいよ発売が秒読みに入った。アドベンチャーふうの謎解きや世界観などが、独特の雰囲気を感じさせるゲームなのだ。今号では、細かなシステムと、物語の序盤の第1、第2世界を紹介&攻略していくぞ。

生死をかけた脱出劇の幕が切って落とされた!!

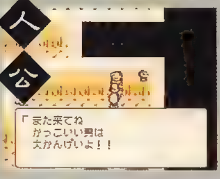
女神の呼びかけに答えるように、主人公はめざめる。……そこは見知らぬ神殿。女神は主人公に、この忌まわしい世界から脱出して自分の存在すべき場所にもどれという。そんなオープニングではじまるこのゲームは、別世界に通じる扉をさがし出し、7つのアークを集め、もとの世界にもどるのが目的。謎解きがメインとなるRPGなのだ。

声だけの存在である女神。神殿の外の女神像を媒体として会話ができる。

ズームアップウインドウでの謎解き、別世界への扉をさがし出せ！

冒険の舞台は、7つのいろいろな世界。アークはどこに？

主人公 ～男と女でどういうちがいがある？



性別によって町の人のメッセージが変わることもあるぞ。

このゲームでは、はじめに主人公の性別を選ぶことができる。男か女かによって多少のちがいがあるので、慎重に選ぼう。でも好みで選んでみる？

男［レミール］

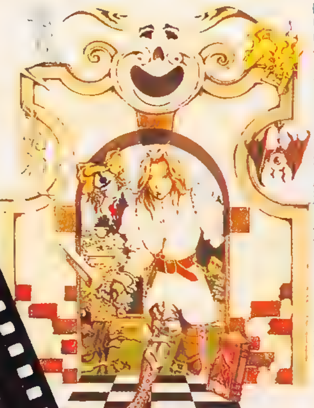
男だけあって力などにすぐれるが、魔法はあまり得意ではない。

女［フェリス］

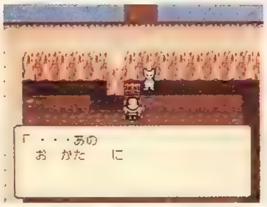
主人公・男よりも多彩な魔法を覚えてくれる。そのかわり力は弱い。

主人公を神殿に閉じこめた「闇」とは？

さて、主人公をフィギュアに変え、神殿に閉じこめた張本人が右の「闇」と呼ばれる存在だ。自分だけの世界を作り上げるためだけに、多くの人びとをフィギュアに変えたというとんでもないヤツ。主人公のアーク集めをジャマするため、さまざまな魔物を各世界に送りこんだのだ。

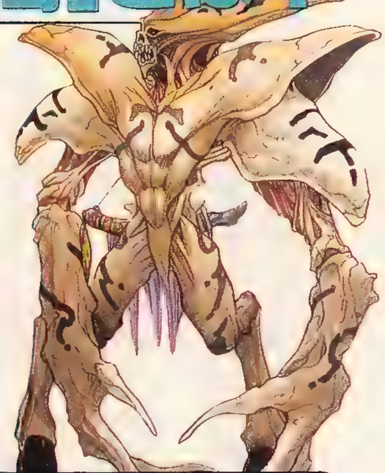


ゆいいつ、フィギュアから実体を取りもどした主人公



配下の魔物を使い、アークを守らせている闇。なんてヤツ！

闇の生家では、彼の過去がわかる。なぜこうなったのか？



闇

くわしいことはすべて謎の人物。おそろしい外見とは裏腹に、ことばづかいは女性そのもの。一種の不気味ささえ感じられる。もとから邪悪だったわけではないらしいが……。

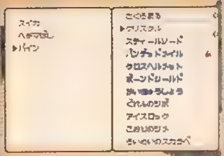
© プロデュース・ミント・米田仁士・山田章博・エニックス 1995

便利なシステムなどなど、まとめて紹介するぞ！

このゲームには、細かなプログラムのできるオートバトルや、アークを宿らせることによってアイテムの威力が上げられるシステム、また、レーダーによる敵感知など、便利なシステムがいろいろある。そのほかにも、小さいことだけど知っておくと便利なことがたくさんあるんだ。やっぱり遊びやすいゲームのほうがいいもんね。

「クリスタル」で町から町へひとっ飛び!!

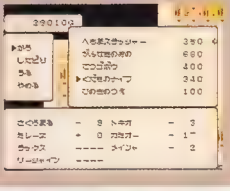
冒頭で作ることになるクリスタルというアイテムは、レーダーが表示されるようになるだけではない。使うと一度セーブした場所にワープできるのだ。



ダンジョン以外ならフィールド上はもちろん、町のなかでも使えるのだ。

武器屋，防具屋での装備一覧

なかまキャラがたくさんいると、装備の買いかえがけっこうたいへん。このゲームでは、装備の可能不可能や数値の変化がひとめでわかるようになっているぞ。

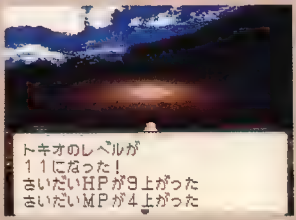


買ったり、下取りしたりすると、自動的に装備してくれる。

戦闘に参加していないキャラもレベルアップ！

フィギュアの状態のなかまにも経験値が入る。場合に応じてなかまを入れかえよう！

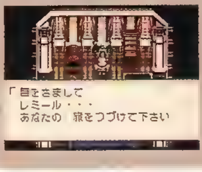
戦闘時の最大参加人数は3人。でもフィギュアの状態でも経験値が入って……。



戦闘には参加してないけどなぜかレベルアップ。キャラの入れかえも安心してできる。

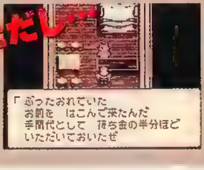
死んでしまってもレベルやアイテムはそのまま

このゲームでは死ぬと、最後にセーブした場所にもどされる。経験値や取ったアイテムはそのままなのでうれしい。ま、その最後にセーブした場所っていうのが問題なんだけどね……。



女神像でセーブしていれば、なにも失わずに復活できる。あ～よかった。

ただし…



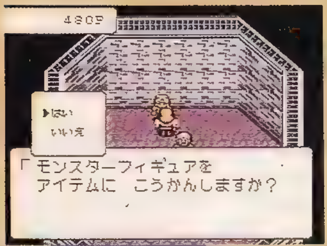
ふつうの宿屋などでセーブした場合は、もち金の半分が取られてしまうのだ。

発見!! モンスター闘技場

世界のどこかにモンスターを戦わせ、貴重なアイテムを手に入れることができる闘技場があるのだ！　ただし行きかたは秘密。

ここがウワサの闘技場。ちなみに物語と関係はない。

通貨は「銀貨」なのだ!!



ここではふつうのお金は使えない。すべて銀貨で取り引きされているのだ。銀貨をたくさん集めると、いいことがあるぞ、きっと。

たくさん集めると…

自分のモンスターを戦わせる

自分のつかまえたモンスターを出場させ、コツコツと銀貨をためていく。そんな感じ。

主人公の特殊攻撃「フィギュア」によって捕らえたモンスターを使う。勝てば銀貨がもらえ、負ければモンスターは消滅する。

強い相手に勝てば、そのぶんもうかる。でも負けるとなくなっちゃうので、無理させないほうがいいかも……。

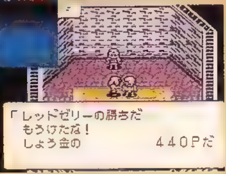
勝てば賞金がもらえる。コツコツとためていくのがコツかな（笑）。そのためにも強いモンスターを捕らえよう。

好きなモンスターに銀貨をかける

いわゆるオーソドックスなかけごと。ある程度銀貨が手に入ったら、ババーンとかけてバババーンともうけよう。

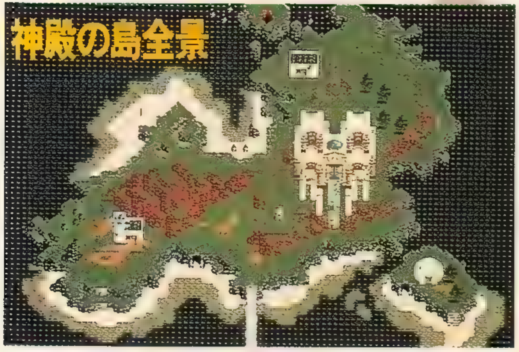
多少なりとも銀貨のもち合わせがないと遊ぶことはできない。もうけが大きいので、当たればどんどんたまる。……当たればね。

会ったことのあるモンスターが登場するので、強さはなんとなくわかるはず。カタくいくか、穴ねらいでいくか!?

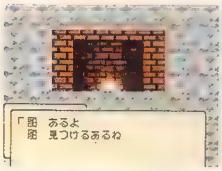


かけたぶんに見合った賞金がもらえるのでオイシイ。てっとり早くいくならこっちか。ゲームの進行も忘れるな！

神殿からスタート！ まずは「砂の世界」を冒険だ!!

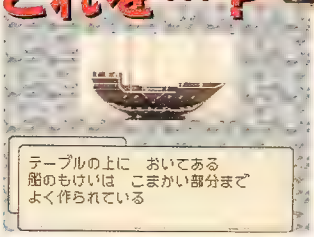


女神にいわれたとおりクリスタルを作り、いよいよ冒険に出発だ！ 神殿のだんろはヒントをくれるので、きいてみよう。船……とは？

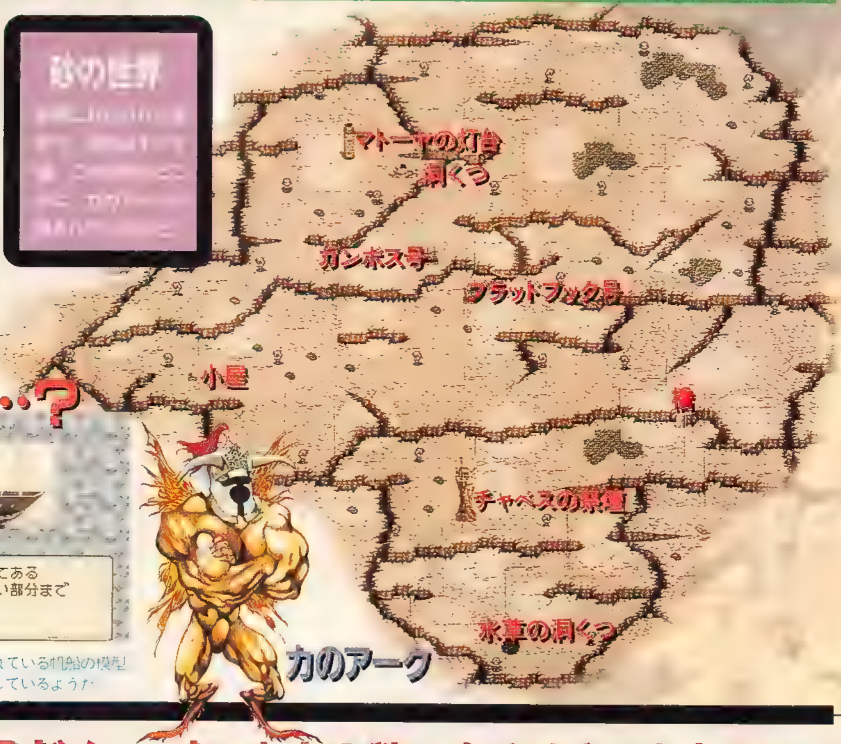


別世界への扉にかんしてのヒントをくれる 抽象的なんたけと神殿をまわれはわかるハス

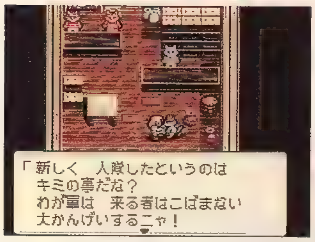
これを…？



神殿の２Ｆの部屋に飾られている帆船の模型 これかどうやら扉に関係しているようた

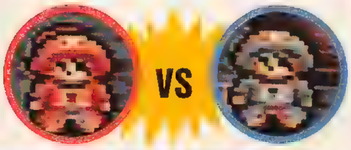


キミも今日から海賊の一員だ！



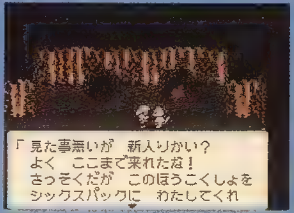
かってに入隊させられちゃう主人公　いやても猫の海賊の戦争に巻きこまれるのだ…・

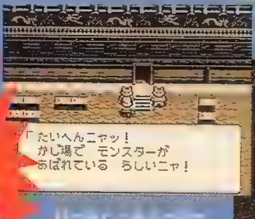
砂の世界では、海賊どうしの戦争が行われている。アロンソ船長ひきいるブラッドフック号とクリプト船長ひきいるガンボス号。さて？



任務をこなしていくうちに

[illegible]

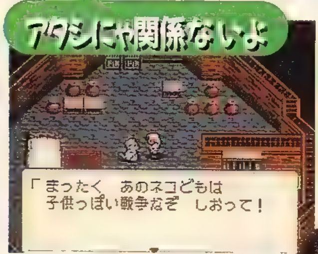




大事件発生

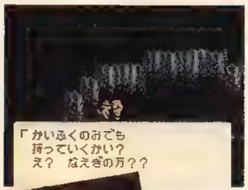
ネコたちの戦いをやめさせられるか!?

ここで重要猫物となるのが、マトーヤという大魔法使い。彼女に会うのは、ちょっとたいへんだぞ。



戦争には興味ないが、両船長とも知り合いらしい 停戦に協力してもらおう

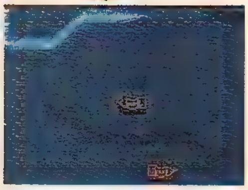
とつじょ現れたモグラの魔物 これをおとなしくさせる薬を作ってもらうのた



材料はこの世界のあちこちにある　さかすのはそれほどむすかしくない

が、作ってもらった薬は失敗だったのか、凶暴化した魔物か襲いかかる!!

ボス・キングモール！



ボスを倒すと世界か一変　これてあの場所にも行けるようになった

力のアークを手に、次なる世界「果物の世界」へ!!

第２世界への扉のヒントは「カボチャ」。力のアークでドアを開け、奥の部屋に進むと……それはあった!!

部屋にポツンとおかれた巨大なカボチャ。あやしすぎる

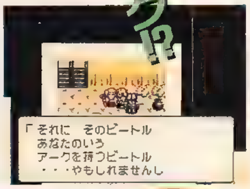
アークの手がかりを追ってかけまわれ!

今度は町のなかに出現。しかもこの町はスイカでできてるぞ。夏らしくっていいかもね。

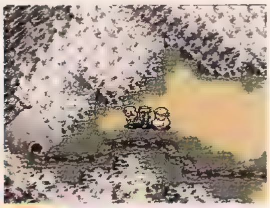
この世界での進行役は、スイカの町にいる長老なる人物。やっかいなことを、主人公にまわりくどく押しつけるすばらしい人物だ。

長老は、アークのことを知っているというが……。手がかりのないいま、素直に長老のいうことをきこう。世界のどこかに、アークがあるのはまちがいないんだから。

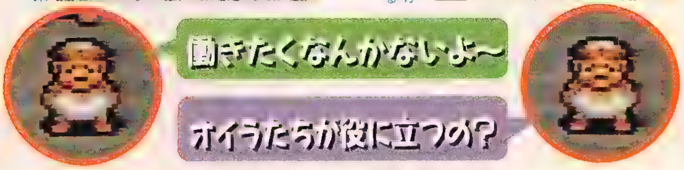
こんな感じで主人公たちをうなかす長老　なんかひっかかるんですけど



ホントかホントかホントかホントか～っ　ま、人助けでもあるし、まかされましょう！

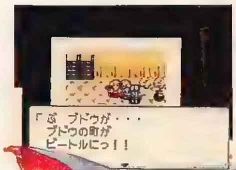


アークのウワサをきいて、東へ西へと冒険は続く

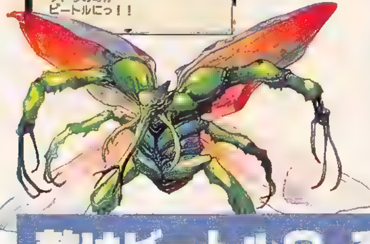


果物、水不足、ビートル、そしてキツネ…!?

この世界では、水不足や巨大昆虫（ビートル）の襲来などの事件が立て続けに起こる。裏にいるのはビートルの親玉か、それとも？

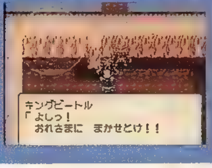


町が果物でできてるなら、虫がつくのはしょうがないかも。



気になるのか、あちこちで出没するキツネ　すべての事件に関係があるのだろうか？

敵はビートル？　それとも……



ついにアークをもつ敵を追いつめた。覚悟はできてるか？

これで２つめのアークが手に入る！　でも、倒したあと意外な事実が判明するのだ!!

ADV

7人めの人物はいつあらわれるのか?

学校であった怖い話

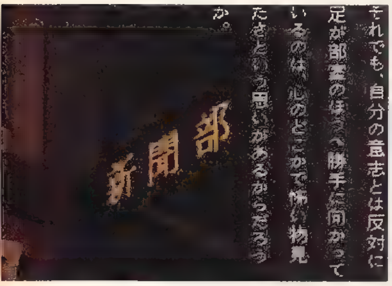
バンプレスト
8月4日発売予定
11,800円
24M+B.B.
1人プレイのみ
――――――

◆今回は4本の新ストーリーと新システムを紹介◆

今回の紹介では、舞台となる学校にあるさまざまな不思議スポットを大紹介。また、数多いシナリオのなかに隠された"アドベンチャーシナリオ"と"こっくりさんシナリオ"をあわせて紹介しよう。先に進めば進むほど身に降りかかる恐怖の物語は、どんどんエスカレートしていくぞ!

舞台となる学校のさまざまな不思議スポット

まずは、右にあるイラストを見てほしい。このイラストは、6人の語り手たちが話す七不思議をもとに、編集部で舞台となる"学校"をイラストにしたものだ。

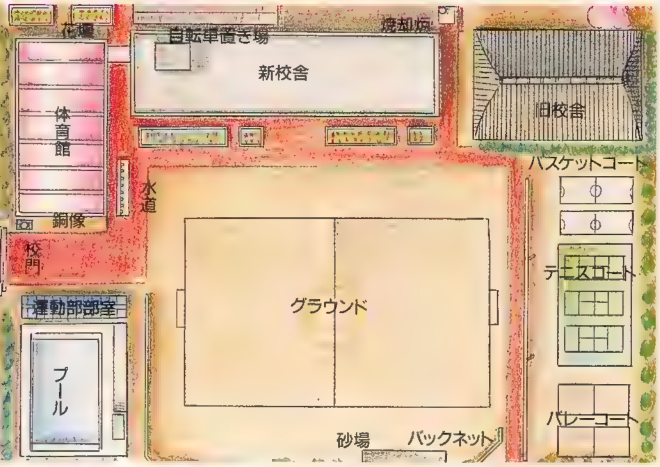


すべては新聞部の特集企画からはじまるいったい、この物語の結末はどうなる?

正面にあるのが「新校舎」、その右にあるのが3階建ての「旧校舎」になる。また、新校舎の左となりにあるのが「体育館」。その裏手にあるのは「花壇」だ。ここでいくつか例をあげると、旧校舎は語り手の一人、新堂誠が語る第1話の舞台であり、「花壇」や「焼却炉」は荒井昭二が語る第1話の舞台である。

ただし、注意してほしいのは、各スポットの場所は、シナリオや分岐によって変化すること。あくまでも参考程度と考えてくれ。

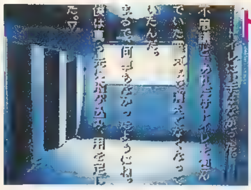
学校見取り図



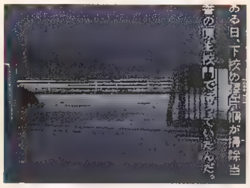
学校の不思議スポットを紹介!

ここで紹介する学校の不思議スポットは、ほんの一部。ここで紹介していない場所もたくさんあるぞ。上のイラストと照らし合わせるとイメージがわいてくるかもね。

教室 たくさんの生徒でにぎわう場所だが、夜になるとそこには…

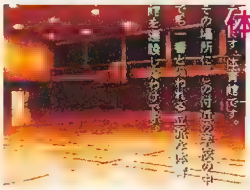


トイレ トイレをバカにしてはいけない 実際、怖い話は多いはず

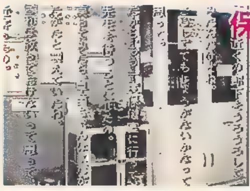


校門 校門は、ある意味で外の世界との接触点といってもいい

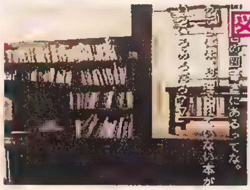
新聞部の部室 すべてはこの場所からはじまる。7人めはいつあらわれる?



体育館 体育館には、体育倉庫がある ほかに宿泊施設もあるようだ



保健室 ツンとした薬品がたちこめる保健室たが、そこにも悲劇か……

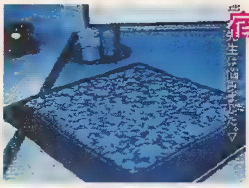


図書室 さまざまな本がならぶ図書室 そこには呪われた本が……

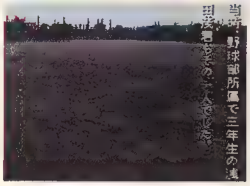
科学室 科学室にも不思議は多い 動く人体模型はほんとにあるのか

調理実習室 調理実習室には準備室もあるぞ ここでなにが起こるのか?

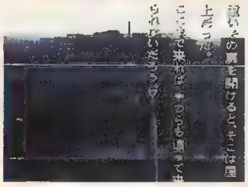
旧校舎 このゲームの真の舞台ともいえるのが、ここ旧校舎だろう。



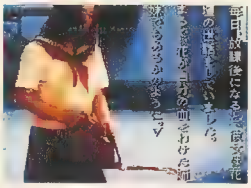
宿直室 先生たちかとまる部屋 先生の身にもなにかが起こる?



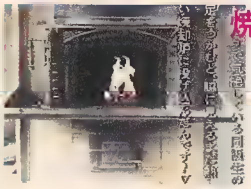
校庭 校庭のあちこちで起きる事件事故は、はたして霊のしわざ?



屋上 ふと下を見ると吸いこまれそうになる…そんな場所か屋上だ



花壇 美しい花にまつわる怖い話も多い。花びらが赤い原因は……



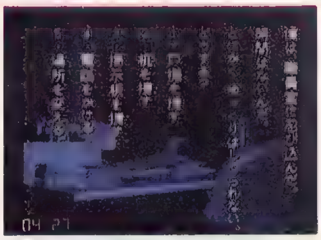
焼却炉 焼却炉のなかでゆらめく炎 突然、突きとばされて……。

Ⓒ パンドラボックス 1995 Ⓒ BANPRESTO 1995.

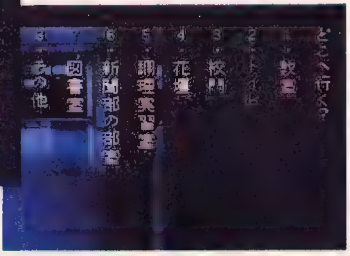
学校を舞台に繰り広げられるアドベンチャーシナリオ

これまでこのゲームにはさまざまなシナリオがあることは紹介ずみだけど、なんとそのなかに〝アドベンチャーシナリオ〞なるものが存在することが明らかになった。

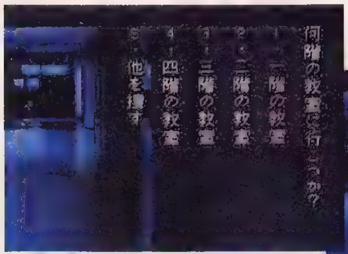
そのモードは、ある条件をみたすことで行くことができるが、内容はまさしく〝アドベンチャー〞。主人公の坂上修一が深夜の学校内をさまよい歩くというものだが、もちろん科学室や美術室といった特別教室には鍵がかけられている。そのため、なかに入るには鍵を見つけなければならない。さらに坂上の背後に迫る危険な存在に対抗するために武器も手に入れなければならないのだ。はたして彼は、無事、学校の外へ出られるのか？



画面下の数字は制限時間。場所を移動したり行動したりすると、3分ずつ減っていくぞ



移動できる場所は全部で14ヵ所　教室、トイレなどは、各階ごとにあるぞ。もちろん、旧校舎も同じような構造だ

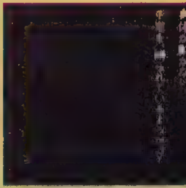


たとえば教室を選ぶ。すると何階の教室に行くか選択肢が表示される。次に階を選択すると、7つの教室があらわれる。

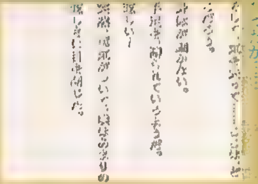
校舎をさまよう坂上…

アドベンチャーシナリオのオープニング・シチュエーションをかんたんに紹介しよう。

ある理由で気を失ってしまった坂上だったが目覚めてみると、暗い部屋に横たえられた身体は、すでに身動きの取れない状態であった。どうやら手足をロープのようなものでしばられているらしい。坂上は必死にもがいてみるもののロープはいっこうにはずれない。すると急に、室内の電気がつけられる。まぶしさのあまり目を閉じる坂上だったが、閉じた目をゆっくりと開くとその場所は新聞部の部室であった。室内をぐるりと見渡してみると、そこには数人の男女が立っていた……。坂上の身に起きたできごととは、いったい。



気を失った坂上が目覚めてみると、そこは真っ暗な場所だった



突然つけられた室内の明かりに思わず目をつむる坂上だったが……。

なぜ？　どうして？

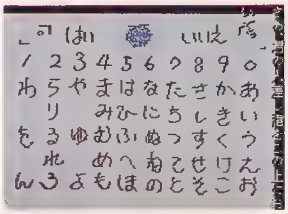
なんとそこは新聞部の部室だった。"なぜ"そんなことばが、坂上の脳裏をよぎる……

"こっくりさん"で占う運命は？

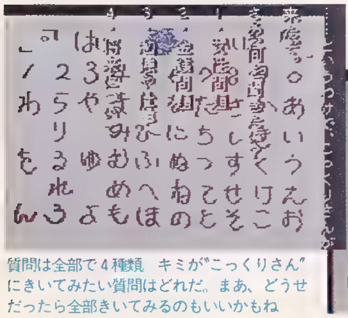
そして、アドベンチャーシナリオのほかにもう一つ、とっておきのシナリオがある。それが〝こっくりさん〞シナリオだ。

このシナリオもまた、ある条件でゲームを進めていくとあらわれるしかけになっている。しかも実際にテレビ画面上に、五十音のひらがなと０から９までの数字、そしてＹＥＳ・ＮＯの文字が表示され、占ってもらいたい選択肢を選ぶことで、紙の上に置かれた十円玉が動き出すのだ。

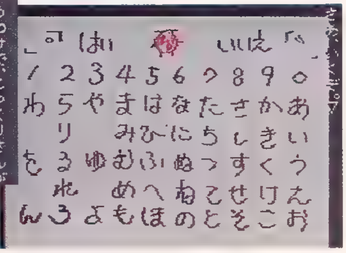
〝こっくりさん〞にきくことができる質問は、「女性問題」や「金銭問題など全部で４種類。はたして〝こっくりさん〞は、キミにどんな答をかえしてくれるかな？



テレビ画面上にズラッとならぶ文字。ちょっと字が汚い（笑）



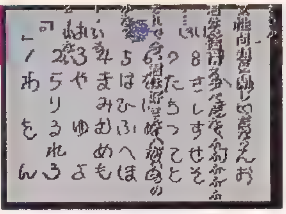
質問は全部で４種類　キミが"こっくりさん"にきいてみたい質問はどれだ。まあ、どうせだったら全部きいてみるのもいいかもね



"こっくりさん"には、十円バージョンと五百円バージョンの２種類がある。どちらにするかはキミの選択しだいなのだ

1　女性問題

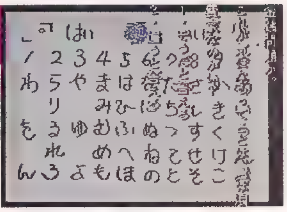
まず〝こっくりさん〞にきくまえに、いくつかの質問ある。もちろん、この質問の選びかたで〝こっくりさん〞の答もかわる。



「女性問題」を選ぶと、彼女がいるかどうかきかれるぞ。

2　金銭問題

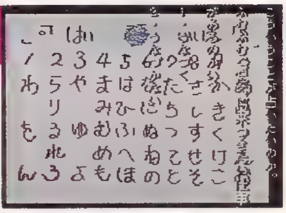
「金銭問題」の質問ではまず最初に、キミが浪費家かどうかたずねられる。質問には正直に答えないといけないぞ。



「そうだと答える」か「ちがうと答えるか」、ふたつにひとつ。

3　勉強や仕事

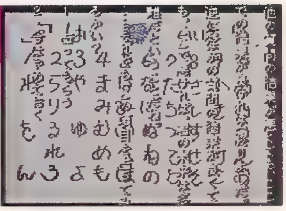
３つめは「勉強や仕事」について。最初、将来つきたい仕事ときかれる。ちなみに「うなずく」を選ぶとそのために勉強してるかきかれる。



ちなみに「うなずかない」だと質問は勉強のことになる

4　将来について

そして４つめは、「将来について」。この質問は、ほかの質問とは少々、ことなるとこをあらかじめ念を押されるのだが……。



あらかじめ占ってもらうかどうか、念を押される

2話めに語られる七不思議……？

前回までの紹介記事では、登場人物6人が最初に語る七不思議を紹介した。第1話めから、どの話も怖いものばかりで、しかもシナリオ分岐が豊富だ。「最初からこんなにとばしちゃっていいの？」って感じだったけど、今回紹介する第2話めはさらに怖く、複雑なシナリオ分岐が用意されているぞ。

今回の紹介では、新堂・荒井・岩下・細田の4人の七不思議を紹介。前回どうよう、ストーリーの序盤に発生するシナリオ分岐も紹介するぞ。シナリオがどう変化するかは、キミの選びかたしだいだ。

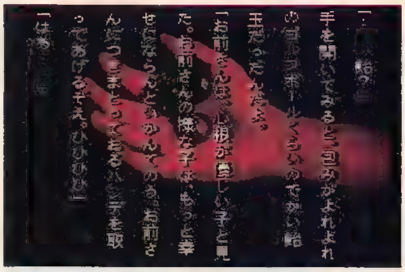
校門の前にあらわれる〝あめだま婆さん〟　新堂 誠

新堂が語る2話めの七不思議は、飴玉婆さんの話。飴玉婆さんと飴玉の正体は、いったいなに？

新堂を2番めに選ぶと語られる恐い話は、校門の前にあらわれるという〝飴玉婆さん〟の話だ。

〝飴玉婆さん〟は まっ赤なフードのついたローブを頭からすっぽりとかぶった、まるで童話に出てくる魔法使いのような婆さん。片手にゴツゴツした木の杖をつき、もう片方の手には大きなバスケットを下げているという。見かけは怖いこの婆さんだが、気に入った子や寂しそうな子を見つけると近よってきて、バスケットいっぱいにつまった飴玉をひとつくれるのだ。

新堂が語る2話めの物語は、この飴玉婆さんの飴を食べた生徒の話。飴玉婆さんがくれる〝飴〟の正体はいったい……？



選択肢の選びかたで飴をもらった男子生徒の話と女子生徒の話にわかれる。これは女子生徒版

シナリオ分岐は？

最初の選択肢では、シナリオの分岐はしないものの、さらに先の選択肢で、飴玉婆さんの飴をもらった男子生徒の話と女子生徒の話に分岐する。キミはまず、どちらを選ぶ。

①食べてみたい

②あまり食べたくない

新堂の質問。選択は2つにひとつ。飴玉婆さんの飴を「食べたい」と答えるか、それとも「食べたくない」と答えるか。「食べたくない」と答えると新堂がしつこくなるぞ。

さらに分岐が？

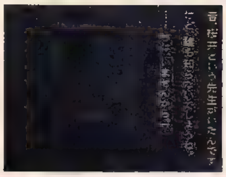
飴玉婆さんに「会いたい」と答えるか、「会いたくない」と答えるか。ここでシナリオ分岐するぞ。

旧校舎を見まわる先生の身になにかが起きる　荒井昭二

闇につつまれた旧校舎のなかできこえてくる床板の音。自分でない、だれかがそこに……

荒井の語る2話めの七不思議は、旧校舎にまつわるものだ。彼の語る七不思議をかんたんに紹介するとこうだ。

現在は立入禁止になっている旧校舎は、10年ほど前までは見まわりだけはされていた。そんなある日のこと、宿直の当番になった先生が夜の見まわりを終え、宿直室へもどってみると窓ガラスをとおして、だれもいないはずの旧校舎から明かりがもれているのを発見した。不審に思ったその先生は、手にした懐中電灯の明かりをたよりに旧校舎へと足をふみ入れる。すると、自分の足音とはべつの床板をふむギシギシという音が。そしてふり向いてみるとそこには…。



荒井が語る2話めの七不思議は旧校舎にまつわるもの。深夜、見まわりに出た先生の身に何かが…。

シナリオの分岐は？

最初の選択肢は、荒井の質問。キミに旧校舎に対するイメージをきいてくる。選択肢は3つ。怖いと感じるか、怖くないと感じるか、そのどちらでもないか。キミならどれだ。

①怖い

②怖くない

③とくに気にしない

選択肢は3種類。旧校舎に対するキミのイメージは、「怖い」「怖くない」「とくに気にしたことはない」。ここでの選択でシナリオ分岐が起こる。どれかひとつは女の先生の話。ほかのふたつは男の先生の話。どちらが怖いかは見てのお楽しみなのだ。

無限に続く廊下で出会った少女との約束　岩下明美

2話めに岩下を選ぶと、さまざまな質問攻めにあう。この質問の組み合わせでシナリオが分岐する

岩下が語る2話めは、まず七不思議の話をはじめる前に、いくつかの質問をされる。この質問の組み合わせで、2話めのストーリーは変化するが、今回はそのひとつ「無限廊下」の話を紹介しよう。

ある日、補習で遅くなった男子生徒（岩下は勝手にプレイヤーの名前をつけてくる。ここからすでにちょっと怖い）は、暗く静まりかえった廊下をひとり歩いていたが、いつまでたっても廊下は終わらない。ヘンだとは思いつつもひたすら歩き続けるが、それでも廊下は終わらなかった。そんなとき、暗闇のなかに学校の制服を着た少女の姿が浮かびあがる。彼女は壁によりそうように座っていたが…。

どこまでも続くかと思われた廊下でひとりの少女に出会う　いったい彼女は何者なのか？

シナリオの分岐は？

岩下の最初の質問で、シナリオが分岐する。2話めには、今回紹介している「無限廊下」の話のほかにもう1本シナリオがある。「無限廊下」の話にも、結末は複数あるぞ。

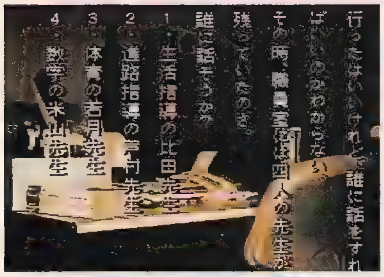
①優しい

②優しくない

③どちらともいえない

岩下の質問に答えることで、べつのシナリオへと進行する。質問は「自分をやさしいと思うか」とか「約束を守れるか」といったものだ。もちろん、質問には正直に答えるべきだが、岩下のリアクションには、ちょっと怖いところもあるぞ。どう答える？

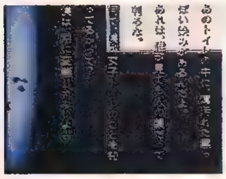
女子トイレのドアに浮かびあがる黒い染み……　細田友晴



トイレの話を先生に相談するため職員室へ　4人の先生がいるけど、だれに相談する？

〝トイレ王〟の異名をもつ細田が語る2話めの七不思議は、もちろんトイレにまつわるものだ。

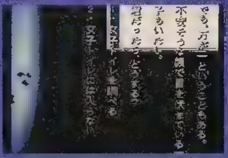
霊感が強いと自負する彼は、ある日、クラスの女の子から相談をもちかけられる。それは、新校舎の1階にある女子トイレのドアについた黒っぽい染みのようなものについてだった。なにか悪い霊がいるかもしれないから調べてほしいというのだ。細田は放課後、気の進まぬままに女の子たちとトイレへと向かう。しかし、トイレについた細田には、気配はまったく感じられなかったという。ましてや悪い霊気には……。はたして、トイレのドアに浮かぶ黒い染みは、本当にただの染みなのか……。



トイレのドアに浮かびあがる人の顔のような染み　いったいこの黒い染みはただの染みなのだろうか

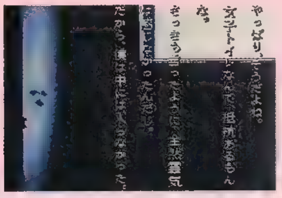
シナリオの分岐は？

細田の2話めのシナリオは、女子トイレを調べるために、なかに入るかどうかの選択。男子諸君にとっては、ちょっとドキドキもの。しかし、黒い染みの正体が悪霊だったら。



①女子トイレを調べる

②女子トイレに入らない



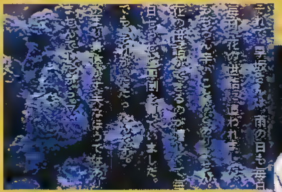
トイレに入るかどうかで、シナリオの分岐が生じる。入らないと霊感少女が登場しておはらいをするが、その効果はいまひとつ不安。ここはやはりトイレ王の出番！

さらに分岐が？

トイレに入るとさらに選択が続く。今度は3種類の選択だ。どう答えるかはキミしだいだ。

1話のなかにたくさんの七不思議

というわけで、今回は4人の語り手の2話めの七不思議を紹介した。これまでに紹介した話だけでも全部で10種類。もちろんこれは基本シナリオのみの数なので、分岐後におきる複数の結末や同じシナリオに登場する紹介していないべつの話をふくめるとそれ以上になる。右の写真はその一例。荒井が1話めに語る1シーンを紹介。



これは園芸部に[illegible]する女の[illegible]話。結末はとても悲しいものだ。

これは[illegible]にまつわる悲[illegible]

体育館で起きた[illegible]部員の事故

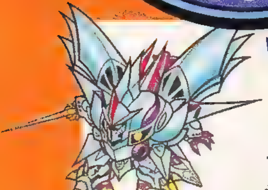
BANPRESTO GAME CHARACTERS ???

読んで遊んで熱く燃えあがれ!!

バンプレ熱血(もえもえ)CLUB(クラブ)

今回の「バンプレ熱血CLUB」では、“スーパーロボット大戦”シリーズに登場したキャラクターの人気投票の結果発表なのだ!

Vol.18



“第4次スーパーロボット大戦”キャラ人気投票!!

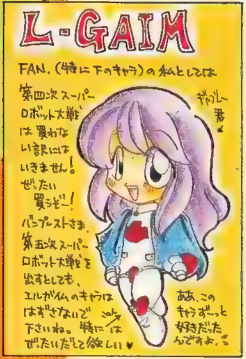
原作のアニメキャラやゲームオリジナルキャラなど、数多く登場する「スーパーロボット大戦」シリーズ。今回は、Vol.14で募集をした〝キャラクター人気投票〟の結果発表なのだ。

さて、投票の結果は、右の表を見てもらえれば一目瞭然なんだけど、1位はなんと「機動戦士ガンダムZZ」の主人公、ジュドーが獲得。選んだ理由としては、「妹思いのところがイイ!」っていうのが、いちばん多かったみたい。でも、第2位のマサキとは、たったの3票差でした。

意外だったのは、アムロやリューネの票が少なかったこと。とくにリューネは「2番めに好き!」という意見が多かったのだ。

下に紹介したイラストは、1票しかこなかったかわりダネ。イラスト掲載者には〝編集部特製ボールペン〟をプレゼントしちゃうぞ。

順位	キャラクター名	票数
1	ジュドー=アーシタ	21
2	マサキ=アンドー	18
3	シュウ=シラカワ	15
4	ショウ=ザマ	12
5	バーナード=ワイズマン	10
6	シーブック=アノー	8
7	ギリアム=イェーガー	5
8	コウ=ウラキ	3
9	カミーユ=ビダン	2
9	ダバ=マイロード	2



愛知県/ライデン

第4次で、はじめて登場したエルガイムキャラ。ハッシャ=モッシャとのコンビはよいでしょう!

大阪府/まいあS

残念ながら“第4次”では、活躍できなかったクワトロ=バジーナさん。百式がいまひとつ使えんかったのが残念。

大阪府/ないとうはわわ

ハガキのおもてはアムロだけど、裏のシャアとブライトさんのイラストもとってもよかったぞ。

兵庫県/如月海

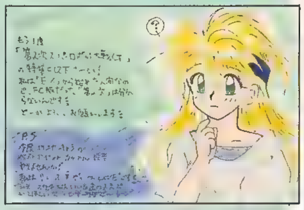
オリジナル・キャラのなかでもイイ味出してるミオ=サスガ。マサキなみに活躍の場があるとよかったのに。

福岡県/浦公英

ゲームでは後半から出てくることが多いので、原作ファンの人にとっては、もっと早く出てきてほしいね。

熱血!! イラストギャラリー!!

このコーナーでイラストを採用された人には、〝編集部特製バインダー〟をプレゼントしちゃいます!



新潟県/風鈴海里

“G”はおススメ。スーパーゲームボーイ対応だしね!

東京都/猫魔らみあ

初投稿ありがと。またよろしくね!

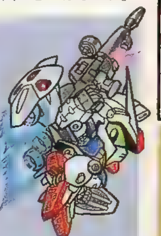
「幕末ONI」の発売が待ちどおしいね。GB版「ONI V」はプレイしたかな?

東京都/芹安文太

とにかく分岐が多い。ちょっと遊んだだけでは、すべてのシナリオは見られないぞ。

群馬県/桐月雫

リューネ&ミオのイラストコンテスト



〝マサキ=アンドー〟に続く、イラストコンテスト第3弾は、おなじスーパーロボット大戦シリーズに登場するハイパーヒロイン、リューネ=ゾルダークとミオ=サスガのイラストコンテストだ!

締め切りは、8月4日必着。よろしくね!

おハガキ大募集

バンプレストのゲームやキャラに対する意見や感想、質問など随時、受けつけていますのでそちらのほうもおハガキ待ってるぞ。また、カラーイラストも大・大・大募集しちゃうのだ。バンプレスト発売のゲームキャラならなんでもOK。どんどん応募してちょうだい。掲載者にはすてきなプレゼントがあるぞ。

あて先は
〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン編集部
「バンプレ熱血CLUB」係

© 石森プロ(仮面ライダー倶楽部を使用) ©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画(永井豪CBキャラワールドを使用)©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1995.

COLUMNS

暗号名は〝風を見る者〟

風見　潤

かざみ　じゅん
小説家、翻訳家。7月26日に「妖魔監視人」という少女向けホラーが発売。原稿はまだできていないくせに、それより先、7月10日には、角川ホラー文庫から翻訳が出る予定。この翻訳小説、えらくおもしろいぞ。

空をゆっくり飛びたいな

前回〝いやになってしまうくらい忙しくなった〟と書きはじめたけれど、今月も忙しい。

前回はホラー小説を書いていたので忙しかったのだが、いまは翻訳である。海を舞台にしたサスペンスものの翻訳なのだ。これが、長い、分厚い！

先月はあんまり忙しすぎて、ゲームをする気にもなれない、と書いた。今月はちょっとちがう。先月よりももっともっと忙しいのだけれど、ちょっとはゲームをしたい気分。

となると、ゲームってなんなのだろうって思ってしまった。

ぼくにとっては……息抜きなのだけれど、ただの息抜きではないような気もする。

もしかすると、べつの自分を生きるってことかもしれないな……なんて、テツガク的なことまで考えてしまった。

ぼくが好きなのはRPGだ。冒険者になって、ファンタジーの世界で冒険をする。この現実の世界ではとてもできないことをするわけだ。魔法を使ったり、モンスターと戦ったり、頭を使って罠をくぐりぬけたり、はてはドラゴンまで倒してしまうことだってある。

もちろん、べつの自分になるってことはRPGだけのことじゃない。戦略シミュレーションなら司令官になった気分を、シムシティなら市長さんになった気分を味わえる（まあ、ほんとの市長さんとはちょっとちがうと思うが）。

ぼくがオチモノやシューティングがあまり好きでないのは、そういうべつの自分を生きることがないからだという気がしないでもない。

でも、忙しいから、大作RPGをやってる気持ちの余裕がない。

そこで、ふと思いましたね。

フライトシミュレーターはどうだろう？

ひとくちにフライトシミュレーターといっても、いろんな種類がある（フライトシミュレーターと書いていると、長くなるから、以下FSと略すよ）。

みんなも映画『スター・ウォーズ』に出てきたXウィングを知ってると思うけれど、あれを操縦するFSもある。これはこれで爽快だが、相手が宇宙戦闘機なんだから（帝国軍のタイ・ファイターってやつです）、ちょっとせわしない。

じゃあ、近未来を舞台にしてるけど、戦闘機はいま現実にあるものを使っている「ストライク・コマンダー」はどうだろう？

これまた、敵機をレーダーにとらえたら、そくざにミサイルをロックオンしなくちゃならない。わりと気がぬけないゲームだ。

ジェット戦闘機では、いまのぼくには、急がしすぎるんだ。

では、第二次世界大戦のころの戦闘機はどうだろう？

アメリカのゲームだけど（だからIBMのコンピュータで動く）零戦を操縦できる「エイス・オブ・パシフィック」というのがある。

それから「チャック・イエーガーのエア・コンバット」というのもある。

このへんはいいよ。

いいけど、まだ飛行機が速い（それに「エア・コンバット」は弾がありすぎるかもしれない）。

で、とうとう、第一次世界大戦のころの飛行機に目を移した。

この時代のものでは、「レッド・バロン」というのと「ナイト・オブ・スカイ」というのが有名だ。

この「ナイト・オブ・スカイ」がNECの98用に移植されたので、やってみたくなった（あ、上に書いたゲーム、「ストライク・コマンダー」以外はIBMで動くものばかりだ。なんで日本のコンピュータ用に移植されないんだろ？　どれも、すんごくおもしろいのに）。

ところが、だ。なんと売り切れだと言うんですな。追加注文を出しているんだけど、まだ入ってこない、とゲーム屋さんは言っている。

あーあ、エンジンがひとつしかついていない複葉機で、ヨーロッパの空をトロトロと飛んでみたかったのに。

で、そのうち敵にぶつかって〝天空の騎士〟という名のとおり、礼儀ただしく翼を振ったりしてから空中戦をはじめたりしたかったのに。

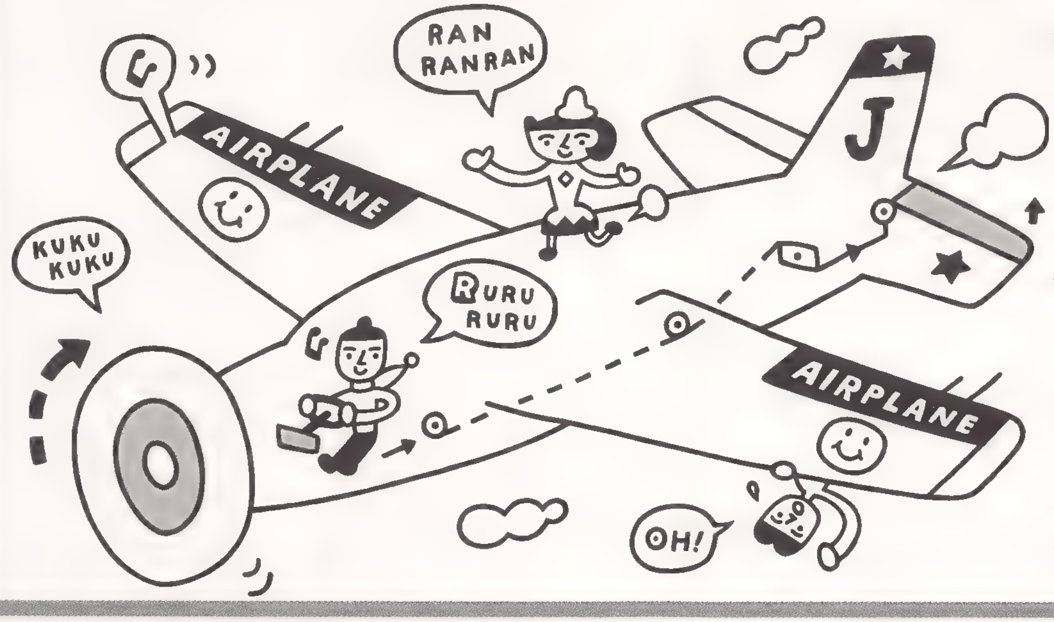
トロトロ飛ぶってことからいうとそのものずばり「フライト・シミュレーター」というソフトもある。

これはとっても本格派。ジェット機でもセスナでも飛ばせるから、セスナで日本一周なんてのもいいかもしれない。

でもね、ヴァージョンアップしてすごくよくなったんだけど、でも、まだ地形が貧弱なんだよな。東京とかはいいんだ。でも、京都なんて京都タワーがあるだけだし、大阪もだいぶ寂しい（大阪城がなかったんじゃなかったっけ？）。

それに、やっぱ、銃弾をバリバリと撃ちたいよなー……なんてね、ゲーマーは贅沢なもんです。

さて、この仕事もあとと二週間ほどでおわるはずだから、それから、ゲーム三昧だーっと思っているんだけど……。



COLUMNS

ダンジョン狂騒曲

坂田靖子

さかたやすこ
３DRPGを得意とするマンガ家。
梅雨の季節です。
雨が降ると、アリが部屋のなかに入ってくるのでパニックになります!!
うーん、シムアント……!!

船で着いたら異国でした

友人が「大航海時代」にハマってしまい〝どこまでプレイしても終わらないのよ〜〟と、いいながらどんどん航海をしている。

〝ドラクエⅢで船に乗って、あっちこっち行くのも大好きだったの！　キモチよくなかった？？〟と、うっとりしている。かなりの海好き船好きである。乗るのが好きらしい。

CD-ROMの「銀河の魚」を見せてたら〝コズミックフォージ（WIZ）でカロンの地獄の川の船って、こんなんだったよねー〟と記憶がフラッシュバックしている。もう一人は〝ダークサーバント（WIZ）の洞窟に入るとこ、こんな感じだよな〟とこれもフラッシュバックしてて〝こいつらかなりアブナイな……、現実とバーチャルリアリティの区別、つかない口とちゃうか〟と怪しんだんだけど、ワタシもRPGの船は着く先がエジプトのような印象があって船の移動が大好きである。

ホントはそれ以外の場所に着く方が多いのだが、背景が砂漠でピラミッドがあってアンデッドが出たりしちゃうと〝いかにも異国〜！〟ってフンイキがプンプンするんでむちゃくちゃ印象にのこるのかも。たいていBGMがよくて、なぜか背景もキレイ。エジプト系の衣装で出てくる敵もけっこうそれらしくていかにも古代の異文化という感じでウレシイ。

しかし、同じくピラミッドがあっても〝船で着いたらマヤかインカでした〟ってのはめったにない。ジャングルのなかに太陽の帝国があって、ミイラが出て神官が出て、みんなでトウモロコシ食べて、水上都市でもあったらいいと思うんだけどこのパターンはない。マヤ文字なんかガンガン出したら神秘的でいいと思うが、メソアメリカ文明は人気がないんだろうか、ゲームには出てこないんである。同様にバイキングを本格的な舞台にしたRPGがあってもいいと思うんだけど、これもほとんどない。北欧神話が背景にあるから暗くていいぞ〜。ヘラクレスを次回は北欧神話編でやっていただけないかな。

あと絶対見たことないのが、イヌイットの世界を舞台にしたヤツ！　北極で行っても行っても行っても、雪原で空にはオーロラが出たり、沈まない太陽が地平線の上をまわってたりする世界って、いるだけでもスゴイと思う。移動はぜひ３Dでお願いしまっす！　ゲストにペンギンの移住地なんかあると、思いきりグッドだと思う（「けっきょく南極大冒険」が好きだっただけ……？？）。

親指姫の玩具箱

めるへんめーかー

めるへんめーかー
もうすぐ開店休業になりそうな少女漫画家。これから職業欄にどう書くか考案中（笑）。とりあえずは目先の修羅場を、今月半ばの誕生日までにクリアするのが努力目標。８月に二冊出る本の支度もします。よろしくね。

★アンジェリーク、ふたたび★

しつこいって？

だって、おもしろいんだもん（笑）。

と、ゆーわけで暇はあれどおもしろい新作が発見できないわたしは、同じネタでお茶をにごすのであった。

時は６月頭。ネットで知り合った女の子たちがウチで合宿。客が来ると大ゲーム大会になってしまうのが、ここの宴会の常。んで、接客をはじめると、全然ゲームしないのが家主の常。今回も傍観者に徹しました。

ゲーム部屋にはゲーム音楽が鳴り響き、嬌声が満ち、猫は隠れ、家主はケーキを焼いて皿を洗う。

修羅場に宴会があったりすると（するか、ふつう？）画面も見ないままだったりするのですが、今回は〝みる〟ことに燃えました（笑）。

合宿解散日、すでに〝しこみ〟ずみ（複数の守護聖様との相性を200％にしてあるもの）のソフトがもちこまれ、参加面子の目はモニター画面に釘づけ。

目的は、守護聖様からの告白シーンをみること！

じつはわたしは、二度プレイしており、なんとか女王様にはなったものの、一度も告白を受けたことがないのでした（私生活を暗示してるよなあ）。

見たことがないシーンって、見てみたいよねー？　おまけに、とっても恥ずかしい（ったって、18禁の恥ずかしさではなくてよ）とかいわれると、ますます見てみたいじゃありませんか。

と、いうわけで日曜のお昼下がり、花も恥じらうお年ごろの若い娘さんたちが集まって、胸ときめかせ眼差し真剣に凝視するのは、ゲーム画面。なにかまちがってる！　不毛だ！　という意見もあるようですが、こういうのって好き。

〝告白〟まであと一歩のアンジェは、毎日〝育成〟も〝妨害〟も〝視察〟もせず、ひたすらお目当ての守護聖様のとこに通う。

泉で祈る。祈りまくる。

おまじないする。「ラブラブ・フラーッシュ!!」

最後には時間がなくなって、画面の前で女たちは叫ぶ。

「来い！オスカー！」

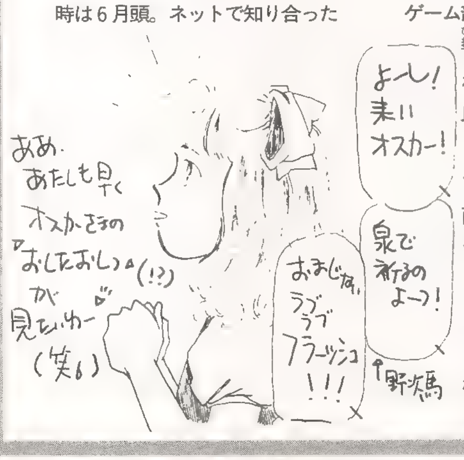
で、とりあえず来たんだけど、こっちから告白のパターンにおちいり、おまけにふられてしまった。

許すまじ、オスカー。

くやしいので、久々にアンジェのソフトをスーファミにさした。

今度は自力でトライよ。

ラブラブ・フラーッシュ!!



COLUMNS

日本一の無責任ゲーマー

我孫子武丸

あびこ　たけまる
作家。忙しい、ああ忙しい。今年に入ってからのんびりゲームができた記憶がない。たんに忘れっぽいだけか？　早くメガテンⅡに復帰したい。そのうちPS版「ときめきメモリアル」も出してしまう。映画も見たい。本も読みたい。ああ、時間がほしい。

そこにビルがあるからだ

先月に引き続いて、またしてもスーパーファミコンソフトを買った。「ニチブツアーケードクラシックス」だ。

スーファミのレトロゲームでは、以前に「リブルラブル」そして「スペースインベーダー」がちょっとした話題になったが、ぼくとしてはそのどちらにも特別の思い入れはなかった。インベーダーはもちろん当時それなりに遊びはしたものの、〝名古屋撃ち〞だのなんだのといったハイテクニックをマスターするほどやりこんだわけでもない。

思い出のゲームを一つあげろといわれれば迷わずあげるもの——それが「ニチブツ〜」には入っていた。「クレージークライマー」だ。

ああ……その名をきくだけで思い出す。当時通っていた高校のある私鉄の駅近く、小さな雑居ビルの2階にそのゲームセンターはあった。私服通学だったぼくらは、毎日のように授業をぬけだし、学生集会……じゃなくてパチンコやゲーセン、ビリヤード場なんかに入りびたっていた。ちょっと不良っぽかったかもしれないが、人に迷惑かけなければなにしてもいいと思っていた年ごろなのである。いまでも思ってるけど。

「インベーダー」にも「ギャラクシアン」にも「ゼビウス」にも、「パックマン」にさえもさほどはまらなかったぼくが、真剣にはまり、そしてついにクリアした記念すべきゲーム、それが「クレージークライマー」なのだった。ファミコン版はやってないので、じつに15年ぶりの再会ということになる。

2本のレバーを手のように使ってビルをのぼる——驚くほど単純明快、人間工学的にも理にかなったそのシステムは一瞬でぼくを魅了した。

レスポンスの〝重い〞ゲームや、熱くなったときなどによくあることだが、力を入れてもしかたないとわかっていても、ついレバーに力が入ってしまうことがある。「クレージークライマー」がまさにそうだった。(余談だが、これまでもっともレバーに力の入ったゲームは「アイザック2」というロボットシューティング。ぼくはこのゲームで何度か気づかぬうちに指をけがし、コンパネを血塗れにしたことがある。われながらあきれたものだ)

ビルを両手だけでのぼるのだから、身体を引き上げるのには相当の力がいる。リズミカルに、力強く、レバーを交互に動かす。フン！フン！フン！　という感じで鼻息も荒くなる。

落ちてくる植木鉢に耐えるためには両手をしっかり踏ん張らねばならないから、また力が入る。

そんなふうにして、2回目に挑戦するころにはもう全身汗ばんでいたものだった。

〝こいつはスポーツだ！〞などと思ったものだが、いまにして思えばあれはちょっとしたバーチャルリアリティだったのかもしれない。画面はたしかにいま見るとしょぼいが、やはりバーチャル感に大切なのはマン・マシン・インタフェースだということではなかろうか。

いまあらためてパッドで遊んでも、操作もやりにくいしバーチャル感もない。でも、まぎれもなく「クレージークライマー」。シラケ鳥の音楽には涙がチョチョ切れた。

グラフィックをちょっと書きかえただけでサウンドは同じなリメイク版はないほうがましのレベルだが、佳作「ムーンクレスタ」にほか1本（恥ずかしながら知らないゲームだった）が入って定価5,980円はやっぱりお得だ。

ジョイスティックがもう1個あればつないでみるのだが、残念ながら1個しかないし、いまになってもう1個買うのも、ちょっとためらってしまう。

「アサルト」（2だったかな？）という名作も2本レバーだ。回転・拡大・縮小を多用する戦車ゲームなので、スーパーファミコンが発売されたときは、すぐにでも移植されるんじゃないかと期待していたのに、どうやら忘れ去られているようだ。

「リブルラブル」もあることだし、ここは一つ、「アサルト」といっしょに専用の2本レバージョイスティックを出してくれないかな。

サターンとかPSで「ゲームの缶づめ」みたいにしてレトロゲームコレクションを出すってのもいいな……ってそれじゃ「100in1」といっしょか。

さて次回は、「ウルトラの星危機一髪〜土星人百万人来襲」にマジカル・シュート！（©byチャチャ）←LD購入記念で復活。

ゲーマーな女性読者のためのページ

Carrot Club

ホンダべるの責任編集

キャロットクラブ

雨の日は家でゲームに恋をして……

ゲームミュージックスペシャル

乙女の気まぐれノート

いつもはフリーテーマでお送りしているこのコーナーですが、今回はゲームミュージック（以下GM）についてのおはがきを特集してみましたよ～！

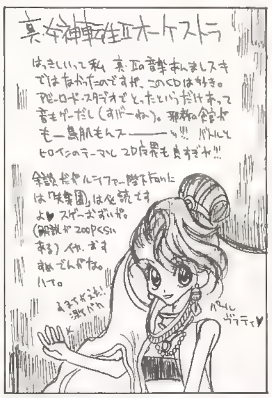
♥GMといえばやはり「アンジェリーク」。「ときめきの宝石箱」というドラマCDのなかに、サントラが入っているのがうれしいですね。私は恥ずかしいと思いながらもがまんできなくて、買ったその場で開けてしまいました(笑)。９人の守護聖さまそれぞれにテーマ曲があって、どれも個性的で雰囲気にぴったりマッチしているんですよね。私は大陸を訪問したときの曲が気に入ってます。あとはやはり、愛しの守護聖さまとラブラブになったときに流れる、なんとも恥ずかしいあの曲かな(笑)。

（北海道　炎様命のリン　31歳）

べるのより：お嬢ちゃん、また新しいドラマCDが出るんだぜ。タイトルは「恋はPUSH＆PUSH！」……オトナの雰囲気のかけらもないが、お嬢ちゃんなりの情熱が伝わってきて、うれしいんだぜ。

東京都　神無月忍　20歳

たとえば新幹線の車窓。延々と続く田んぼがとぎれ、一瞬、街があらわれたときの気持ち。街の曲と通じるよね。

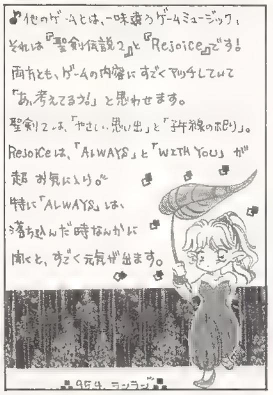


東京都　谷川蛍雪　16歳

アビーロードスタジオはザ・ビートルズの録音で有名だよね。大学の哲学科に進んで「失楽園」を研究しては？

♥「エストポリス伝記２」のエンディングテーマ(「未来へ」)に、歌詞をつけてみました。いろいろな曲に歌詞をつけるのってけっこうおもしろいですよ。絶対オススメ！

空をきらめかせて
　　　花びらそっとなでながら
新しい風が吹く
　　　なんて静かな春が来たの
なぜかしら　涙が
　　　あふれて　止まらないわ
ふいに思い出すの
　　　あなたの微笑む姿
いつもいつまでも
　　　時は風のように過ぎ去っていく
いつもいつまでも



島根県　佐々木ランラン　19歳

「アレサ」シリーズは敵の名前などから考えて、音に気を使っているけど、「リジョイス」で本領発揮だね。

　　　愛は花のような優しさをくれる

夜の星空に　星が２つ舞い降りた
輝く星達は　流した涙の数かもね
どんなときも私
　　　あなたを見つめていたわ
わかってはいたけど
　　　自分に嘘はつけなかった
いつもいつまでも
　　　時は涙のように流れ続ける
いつもいつまでも
　　　夢は星のような勇気をくれる

いつもいつまでも
　　　すべて光のように未来へと続く

（兵庫県　ぽろよん　14歳）

べるのより：ティアの想いがストレートに伝わってくる歌詞ですね。

東京都　もえぎなえ　13歳

サテラビューでも全曲集を放送しました。光田さんハンサムよ。

千葉県　エルフの鍵　13歳

「サウンドファンタジー」、なかなか出ませんね。楽しいのに。

福岡県　栗栖改め鳴戸　13歳

いまから聖剣３の曲が楽しみ。きっと期待を裏切らないよ。

べるののお部屋♥

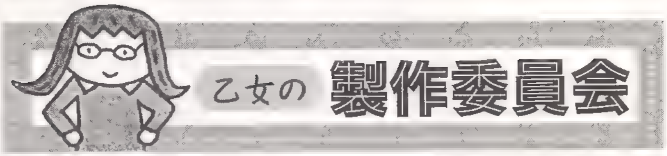
ゲーム作家や漫画家など、クリエイターをめざす人のためのバイブル講座を連載中。表現力や想像力を広げる作品を紹介するよ。前回はゲーマーの必須科目、サイバーパンクのイメージを視覚的につかんでもらおうと、ハリソン・フォード主演の映画「ブレードランナー」にふれたが、今回は映画そのものの話をしておこう。

物語を要約すると、舞台は危険な仕事をレプリカント（人間そっくりのロボット）にまかせてしまっている時代の未来都市。一部のレプリカントが人間に対して反乱をおこし、都市に潜入した。ハリソン・フォードは、そんな彼らを抹殺する使命をおい、捜索をはじめる。そして人間を凌駕する彼らとの戦いのなかで、彼らの悲しみにふれたり、レプリカントの美女レイチェルと愛をまじわすうちに、苦しい思いにさいなまれていく。

安価でビデオも出ているし、原作「アンドロイドは電気羊の夢を見るか」（ハヤカワ文庫）もSFの傑作として名高いのでアクセスしてほしい。（つづく）

タロットからメッセージ

１月生／全体的に好調になりますが、勢いあまってけがをしないように。２月生／いま物をなくすとなかなか出てきません。大切な物は置き場所を決めて。
３月生／夜の冷えこみ、湯上がり、寝冷えに注意。風邪をひいてしまいそう。４月生／クチコミでいいニュースがきけそう。情報を確かめたら出かけてみて。
５月生／落ちこんでいるあなたをなぐさめてくれる人があらわれます。ちょっとドッキリ。６月生／トラブル続出の暗示。落ち着いて対処すればのりきれるようですが。



乙女の製作委員会

みんなでオリジナルRPGの企画を考えるこのコーナー。２〜３カ月に１回の割合で登場します。

現在はリレー方式でシナリオを書いていただいてます。舞台は砂漠。今後の展開によっては、変わっていくかもしれません。

シナリオにはルールがあります。まず、長すぎると掲載できませんので、400字程度にまとめてください。次に、活字で採用しますので、挿絵がありましたらシナリオとは別におよせください。またシナリオには、〝今号の売りこみキャラクター〟をかならず登場させてください。今回の売りこみキャラクターは、右の２人となります。１人だけ選んでもいいですし、全員使ってもかまいません。最後に、１話完結のエピソードも大歓迎ですが、次回では続きをだれかが書くということを前提に、シナリオを仕上げてください。

さて、先に次回の募集の話。まず、次回は売りこみキャラクターの募集はお休みです。そのかわり、この作品のイメージイラストを募集します。また、そろそろ登場人物が多くなってきましたので、どなたかはがき１枚に、現在までにシナリオに登場したキャラクターの紹介をまとめてくださ〜い。キャラのイラストや、そのキャラの発案者を書きそえてくださると、なおうれしいです。ヨロシクね！

それでは第３回目のシナリオです。まず、前回までのあらすじはこんな感じでした。「ある砂漠の廃墟にたたずむ謎の女性生命体シュナ。彼女は自分が何者であるかを知らない。その廃墟に美しい青年が入ってきた（ここまで、東京都のさくらサクさん）。青年の名はジュリアス。彼も、少女パルシズにのりうつった霊体という謎多き存在で、やはり自分のことをよく知らなかった。彼は空間に穴を開けて〝自分を見つける旅〟にシュナを誘ったのだった（ここまで大阪府の津月あすかさん）。

この続きを引き受けてくださったのは、愛知県のルルワールさん（16歳）です。

♥空間の穴を出ると、そこはジュリアスのいうとおり砂漠だった。黄金色の砂があたり一面に広がっている。なんだろう、そんな砂の地平線の奥の奥に、緑色のものがかすかに見える。シュナは不思議な顔をした。その顔に気づいたパルシズは、「あれはオアシス。いまから私たちがいくところ」といった。「あそこにはシェルウォースがいる。長年生き続けている水の妖精だ。彼女なら〝私たちのなにか〟を知っているはずだ」ジュリアスがいう。「行こう」そういってパルシズが歩き出した。

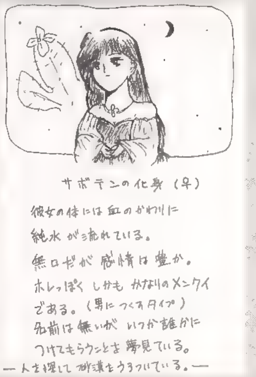
ここが砂漠とは思えないほどの水と植物。シュナはこの美しさに驚きを感じている。そして、目の前の美しい女にも。「シェルウォース、教えてほしい。私たちはなんなのだ？　なぜ自分のことを知らないのか？」「街に出て少女に会え。会えたのならふたたび、その少女と私のところに来い」ジュリアスの質問にはまったく答えず、シェルウォースは水のなかに手をくぐらせいった。かと思うと、スッと水のなかに消えてしまった。

以上、ルルワールさんのシナリオでした。それでは、どなたか、この続きをヨロシクお願いします。

さて、シナリオの力作が数多くよせられ、選定にホント〜に困っています。どうかボツにめげないで、また送ってくださいね。

今号の売りこみキャラクター

兵庫県　流星　18歳



とても幻想的！　サボテンが個人的に大好きってことも手伝って、ひとめで気に入ってしまいました！

福岡県　チョモランマー　16歳

砂漠という舞台に、これまたピッタリのキャラクター。神出鬼没で、シュナ一行と出会うのはいつの日やらって感じ⁉

Hanako族さあるのスーファミライフ

（第37回）

近所の美容院に行った。つのだひろ似の美容師さんは話好きで、髪を切るあいだ中、話題のつきることはない。その彼が声をひそめてこんなことをいった。「駅のむこうにできた激安のファミコン店、知ってます？　あそこの店ね、例の宗教集団が経営してるらしいですよ」。

うわさ話はうのみにしないようにはしているが好奇心には勝てず、ついうわさの真偽のほどを確かめに行ってしまった。やはりそれはうわさにすぎず、そのうわさが店の売り上げにも影響しているようで、『当店は○○教およびその関連会社等とは一切関係ありません』と貼紙がしてあった。ゲーム類の値段もついでに確かめてみたが、中古品の値段が安いのはあたりまえで、新品のものはとりたてて安いというわけでもなかった。

それにしても、郊外の小さな町でも、まことしやかなうわさがひろまるほど、あの○○教が社会に及ぼす影響が大きいのかと思うと……。

おはがき待ってます

女性読者のパワーで世紀末を明るく乗り切り、21世紀を待ちわびるCarrot Club。これからも、ページを盛り上げていくためには、ゲーマーな女性読者のみなさんからの、たくさんのおはがきが必要です。どうぞ気軽に参加してみてくださいね〜。採用者全員に本誌特製ステッカーを、うち抽選で５名様にテレカをさしあげます。

東京都　M・いけりん　14歳

タロットからメッセージ

7月生／あなたの知的な一面にひかれる心をもつ人が。ただし恋に発展するかは……。8月生／あせればあせるほどせまりくる時間の感覚に苦しみそう。ちょっと深呼吸を。
9月生／いろいろな人にたよりにされ自分の時間がもちずらくなります。音楽鑑賞が吉。10月生／強引な勧誘に心が動きますが、それはもう一度考えなおしてから返事をしましょう。
11月生／いいこと、悪いこと、両極端なできごとがあり疲れがたまります。12月生／強い運命があなたを導いてくれます。あなたのわがままがチャンスをのがす原因に。

読者参加企画

みんなで作る楽しい都市計画!

第17回

Paper Town（ペーパー・タウン）

今回は"ベリー通り"主催「看板娘コンテスト」の中間発表があるぞ。また、5つの施設に送られてきたキャラクターの本採用者も発表。

文／深海さとし　イラスト／市川和彦

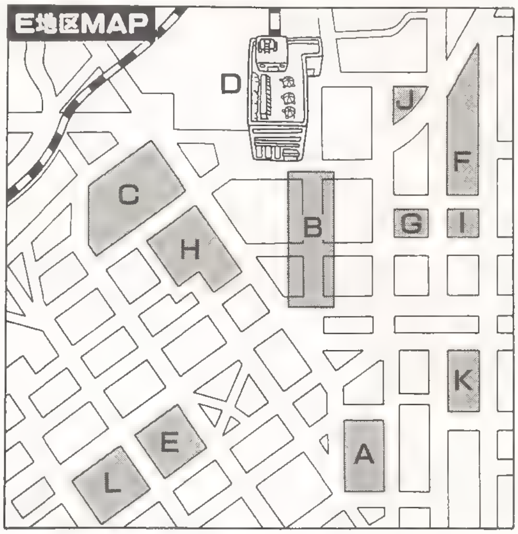
★いよいよ本採用のキャラクター発表

今回の「ペーパー・タウン」では、第15回で10人のノミネート者を発表した「看板娘コンテスト」の中間発表を行うぞ。さらに、前回予告したとおり「聖マリア学園」など、いくつかの施設に送られてきた、たくさんのキャラクターのなかから本採用者を発表します。採用者には、これまでどおり会員番号を発行しちゃうので、このコーナーあてにハガキを送るときは、ペンネームといっしょに会員番号もかならず明記してね。

また、「ペーパー・タウン」で本採用されたキャラクターは、みんなイラストをもとにアレンジをしたかたちで、左のページで紹介します。そのほか採用キャラは、今後の読者プレゼント用のステッカーとして採用します。もちろん、アイデアを考えてくれた名前入りだ。ステッカーへの採用は、ランダムでおこなうので、お楽しみに!

今回のキャラクター・ファイルは、聖マリア学園生徒会副会長の朝比奈優志くんだ。

E地区MAP



記号	名称
A	聖マリア学園
B	ベリー通り
C	病院
D	P・タウン中央駅
E	P・タウン警察署
F	公園
G	博物館
H	聖ジョージ大聖堂
I	図書館
J	美術館
K	水族館
L	市庁舎

「看板娘コンテスト」中間発表!!

というわけで、ここから「看板娘コンテスト」の中間発表のはじまりなのだ。

まず、現在のところ第1位は、東京都の桃済珊瑚さんが考えてくれた"紫堂華澄"さん。彼女は、花屋「百花綾乱」に勤める22歳。そのあとを追うのが、宮城県の水沢なぎさんが考えてくれた"葉月万里乃"さん。こちらは画材店「日奈木」に勤める17歳です。以下の順位は、左にある表を見てね。それと、コンテストにエントリーされた女の子の名前と顔が一致しない人は、第15回を見てください。

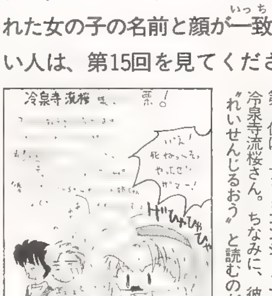
順位	キャラクター名	票数
1	紫堂華澄	15
2	葉月万里乃	13
3	冷泉寺流桜	12
4	クリス=ウォーレン	10
5	星野美佳子	7
6	光原たかな	7
7	美波桜子	5
8	虹杜新菜	4
9	立花まゆり	3
10	迎　勝子	3

現在、第1位なのが紫堂華澄さん。投票してくれた人たちの意見では「ラフレシアを飾る趣味がステキ」とのこと(笑)。

広島県/パンダの鎧(0007)

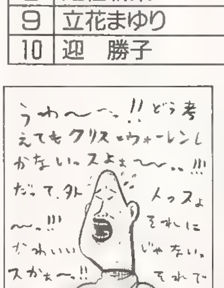
第2位の葉月万里乃さんは、明るい性格と元気がいいところが人気みたい。最終投票結果がたのしみなのだ。

松山市／夜露なたね



千葉県／竜神みーな

第3位は、ファミコンショップで働いている冷泉寺流桜さん。ちなみに、彼女のお名前は"れいせんじるおう"と読むのだ。



福岡県／哲臣

なんかキミのイラストに負けた……(笑)。でもクリスは、いまのところりっぱに第4位。キミの熱い思いが、奇跡を起こすか?

✿「聖マリア学園」の生徒と先生の採用者！

さて、いよいよここからは、本採用キャラクターの発表。スペースの都合上、採用キャラ全部を掲載できないましぇん。ごめんなさい。で、このなかでなかなかいい味を出しているのが、〝高等部の怪〟と恐れられている音楽教師ハミング鳥越先生。とぶ鳥を落とす驚異の声帯っていうのがいい(笑)。

会員番号	考えてくれた人	キャラクター名	施設名
0015	大阪府／さぶすけ	愛川香澄	小等部1年
0016	茨城県／龍樹	草薙竜竜之介	小等部3年
0017	愛知県／藤井直美	武内里奈	中等部3年
0018	神奈川県／雅堂	茜崎光輝	中等部3年
0019	青森県／かげつゆい	真神アリス	高等部1年
0020	群馬県／かぱゆ	橘　宮子	高等部1年
0021	北海道／猫ノ宮	一条　霞	中等部国語担当
0022	茨城県／糸城央左	河崎瞳子	高等部物理担当
0006	愛知県／如月亜門	五十嵐ひとみ	小等部保健担当
0009	神奈川県／森辰吉	ハミング鳥越	高等部音楽担当

大阪府／さぶすけ

「大きくなったらまほーつかいになるのお！」っていうのが、かわいくていいね。

群馬県／かぱゆ

「生徒会長たらしこみ……」ってあるけど、生徒会長は女の子なので副会長だね(笑)。

神奈川県／森辰吉(0009)

これがうわさのハミング鳥越。「……ザマス」ことばが、とっても似合ってます。

✿「病院」&「P・タウン中央駅」の採用者！

つぎは「総合病院」と「ペーパー・タウン中央駅」にかんするキャラクターの発表だけど、駅長に選ばれた〝福田笑造〟さん。彼は、実際は〝駅員〟希望だったんだけど、駅長募集のおハガキのなかには、彼をうわまわるほどの風格をもった人がいなかったので、特別に駅長就任ということになりました。彼の姿をみたい人は、第7回を参照のこと。

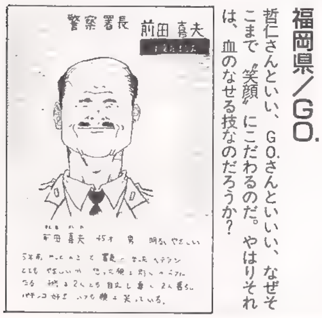
福岡県／栗酢改め鳴戸(0014)

で、偶然、名字が同じだった福田歩美さん。彼女は駅長の娘ということなので、笑造さんの娘にも決定(笑)！

会員番号	考えてくれた人	キャラクター名	施設名
0023	東京都／悠希	近江蘇芳	総合病院外科医
0024	兵庫県／苦酢	細目霧矢	総合病院外科医
0025	北海道／春花秋灯	春野うらら	総合病院看護婦
0026	長崎県／氷月かげと	滝風徹樹	総合病院小児科
0027	愛知県／水樹あおい	松下美羅子	総合病院看護婦
0028	奈良県／ミネルバ春希	多川由紀美	総合病院入院中
0029	静岡県／明神智	松原三保ノ	総合病院入院中
0030	福岡県／哲仁	福田笑造	P・タウン駅駅長
0031	徳島県／深町まき	相沢りん	駅ホテル宿泊客
0014	福岡県／栗酢改め鳴戸	福田歩美	P・タウン駅駅員

✿「P・タウン警察」&「公園」の採用者！

続いては、警察署と公園にかんするもの。「P・タウン警察署」の署長は読者投票で選ぶ予定だったんだけど、福岡県のGO.さんが考えてくれた〝前田善夫〟さん(45)歳に勝る人物がいないと判断したため、コーナー担当の私が独断で決定しました。ごめんなさい。ちなみに、駅長のアイディアを出してくれた哲人さんとGO.さんは兄弟らしいです。



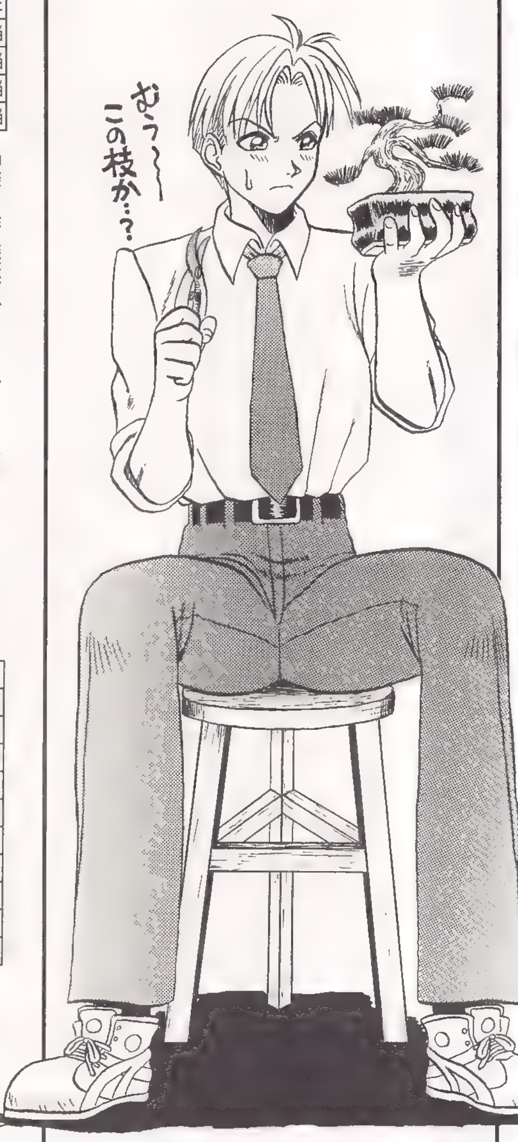
福岡県／GO.

哲仁さんといい、GO.さんといい、なぜそこまで〝笑顔〟にこだわるのだ。やはりそれは、血のなせる技なのだろうか？

会員番号	考えてくれた人	キャラクター名	施設名
0032	福岡県／GO.	前田義夫	P・タウン警察署
0033	富山県／美龍	相良玲美	P・タウン警察署
0034	大阪府／気分はチョコボ	高岡セリ	P・タウン警察署
0035	兵庫県／笑顔のめがみ	宇宙うさぎ	P・タウン警察署
0036	愛知県／日向奈緒	麻宮佐知	P・タウン警察署
0037	兵庫県／らぱ	田中さん	公園の名物
0038	兵庫県／亜門の友人	ケンタ	公園の利用者
0015	大阪府／さぶすけ	ミミズ	公園の名物
0024	兵庫県／苦酢	岩本大地	P・タウン警察署
0026	長崎県／氷月かげと	嵩園涼子	P・タウン警察署

「ペーパー・タウン」キャラクターファイル

朝比奈　優志



名前	朝比奈　優志		あさひな ゆうし
年齢	16歳	聖マリア学園高等部1年	生徒会副会長

高等部1年生である彼の趣味は、なんと盆栽。性格はひょうきん、でも根はマジメ。誕生日は、12月3日。血液型は、A型。好きな食べものは、紀州の梅干し。現在、彼女募集中らしい。

考えてくれた人	東京都／伊藤春樹	会員番号 0003

ゲーマーの本棚

第11回

文／とみさわ昭仁

『夢蔵』

久住昌之 著

情報センター出版局／￥1,200（税込み）

他人の見た夢を克明に描き出す 久住昌之の不思議ワールド

夢で思いついたことを起きてからメモしておき、翌日になって見直してみるとおもしろくもなんともない、ということは多い。作家や漫画家、その他すべてのクリエイターたちのあいだでも、夢で思いついたアイディアは結局のところ使いものにならないというのは、すでに常識だ。

ところが、それはあくまでも夢を実用に使おうとするからであって、自分のものではない他人が見た夢を、ただおもしろがるためだけの目的で客観的に見てみると、これほど楽しいものはない。

……というのが、本書『夢蔵』の考えかただ。だから、僕も今回ばかりは書籍の内容を論じるようなことはせず、単純におもしろがってみたい。それがこの本に対するもっとも正しい接しかただといえるだろう。

さて、この本は著者である久住昌之氏の友人たちが見た「奇怪でバカバカしい夢の数々」を久住氏自身がイラスト化し、ひたすら無意味に紹介したものだ。

「ベルバラの相撲取り」
大相撲の仕度部屋にいるにもかかわらず、そこは薄暗く、舞台のそでのような雰囲気。近くに宝塚の「ベルサイユのバラ」のようにメイクした関取が座っている。自分は「取組み前だからまだお化粧が乱れていないんだな」と思っている。
——11ページより抜粋

たしかに、夢で見るようなどうでもいいことばかりなので、冷静にこの本を読んだところで「それがどうした」と思うだけだろう。けれど、それぞれの夢になんの意味も求めず、ただ漠然とながめていると、これが異常におもしろい。

まずは目次を開けば、「耳から鼻へ通す髪形」「狐につままれる小谷実可子」「ベルバラの相撲取り」「生イカの手袋」「いばらぎの意味」などなど、そのタイトルをきいただけではなんだかわからないけれど、ものすごく見てみたくなる夢がずらりと並ぶ。絵で見せられないのが残念なほどだ。

久住氏といえば、奇妙な味わいの合作漫画家「泉昌之」の原作担当として知られるが、それ以外にも自分自身でイラストを描き添えた雑誌記事や単行本も数多く残している。それがまた泉昌之作品の濃厚な雰囲気とは正反対で、あっさりとしたおもしろみにあふれているのだ。本書はそうした「久住名義」の作品の最新刊であり、現時点では彼の最高傑作ではないかと思えるほどに楽しめる。

もちろん、厳密にいえばここに収録された夢は久住氏の創作ではないのだから、おもしろさはそれぞれの夢を見た人たちのおかげだろう、と思うかもしれない。けれど、その素材となった夢をピックアップする選択眼、さらにそれを絵にするときの久住氏のセンスが、この本のアイディアを何倍もおもしろいものに仕上げているのだ。

「お腕の足」
自分の足がお腕になっている。歩くとカポンカポンと音がして、非常に情けない。まだ舗装されていないホコリっぽい道路を私はカポンカポンと歩いていく。
——107ページより抜粋

だれだって、おかしな夢のひとつやふたつは見ているはず。けれど、そのおかしさに気づいていないだけで、気がついてみれば、夢ほどおもしろいものはない。

ちなみに、僕が某誌で書いている『ハム式ゲームガイド』という連載のタイトルは、数年前に見た「ゲームの攻略法をエキスとして取り出し、それをハムに注射すれば、食べるだけでゲームが攻略できる『ハム式攻略本』が完成する」という夢に由来する。しかし、この程度では本書のおかしさにはかなわないだろう。そこで、友人の漫画家、杉森建氏が見たとっておきの夢を紹介して、今回の「ゲーマーの本棚」は終わりにしよう。

可能ならば、いつかこれが久住氏の手によってイラスト化されることを期待したい！

＊　＊　＊

「発売当日、店頭で『ゼルダの伝説』を購入したら、出されたソフトは自転車の形をしていた。ハンドルがコントローラで、スコアは自分の着ているシャツの襟に表示されるようになっている。こんな大きくちゃもって帰れないなぁと思うのだが、しかたがないので自分は家まで『ゼルダ』の自転車に乗って帰ることにした」

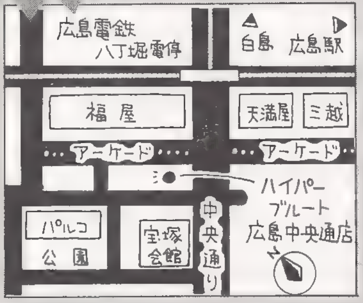
ファミコンショップ道中記

ゲーム関連ならなんでもおまかせ ファミコンショップの最新情報だ!!

今回はココ

ハイパーブルート広島中央通店

広島県広島市中区掘川町5-5 TEL 082-504-6100



広島市観光ガイド

カープや宮島で有名な広島には、観光名所がいっぱい。原爆ドームと平和公園を見たあとは、ぷよぷよを型どったお饅頭「ぷよまん」をお土産にするのがトレンディー。福屋デパートの地下1階で売っているぞ。

店長のオススメ

シムシティ2000

イマジニア

作ることができる建物も増え、ますます奥が深くなった「シムシティ2000」。まだプレイしてない人はすぐお店に走ろう! 定価12,800円

広島電鉄八丁堀電停より徒歩約5分。広島一の繁華街にある。

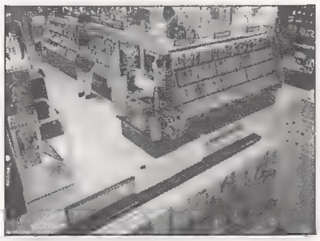
今回紹介するお店は、家庭用ゲーム機だけでなく、パソコンやゲームCD・LDまで扱っているマルチメディアメガストアだ。

スーファミソフトの品ぞろえも、新品・中古を合わせて約4000本と豊富! ソフトはジャンルごとに整理され、店員さんの個性豊かなコメントとともに並べられているのだ。

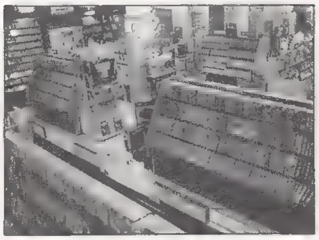
年中無休で、午前10時〜深夜0時まで営業している。駐車場も問い合わせてみてね。

また、お得な会員制度もあり、会員になると新作情報やイベント情報をいち早く知らせてもらえるほか、ポイントを集めることで割引特典まで受けられるぞ。

ゲーム関連のものならなんでもそろうをモットーにしているということなので、ソフトだけでなく、攻略本やゲームミュージックCDをさがしてみるのもオススメだよ。



周辺機器も充実している。もしないものがあったら店員さんに相談してみよう。



地上3階、地下1階。ゲームはもちろん、音楽ソフトやパソコンなども扱っているぞ。

○最新中古ソフト価格表 …… 販売

タイトル	メーカー	定価	販売価格
餓狼伝説2〜新たなる闘い	タカラ	9,800円	980円
フロントミッション	スクウェア	11,400円	4,780円
ロマンシング サ・ガ2	スクウェア	9,900円	1,280円
クロノ・トリガー	スクウェア	11,400円	5,000円
テレビアニメスラムダンク2	バンダイ	10,800円	5,000円
ドラゴンボールZ〜超武闘伝	バンダイ	9,800円	1,280円
プロ麻雀 極Ⅱ	アテナ	9,800円	6,200円
ポピュラス	イマジニア	8,800円	1,000円
シムシティ2000	イマジニア	12,800円	8,700円
魔法陣グルグル	エニックス	10,800円	6,500円
スーパードンキーコング	任天堂	9,800円	5,800円
スーパーファミスタ4	ナムコ	9,500円	5,500円

○最新中古ソフト価格表 …… 買取

タイトル	メーカー	定価	買取価格
弟切草	チュンソフト	8,800円(税込)	4,500円
第4次スーパーロボット大戦	バンプレスト	12,800円	4,500円
早指し 二段森田将棋	セタ	14,800円	6,000円
マスターズ・遙かなるオーガスタ2	T&Eソフト	9,900円	5,000円
ダービースタリオンⅢ	アスキー	12,800円	6,500円
すーぱーぷよぷよ	バンプレスト	8,200円	4,000円
龍虎の拳	ケイアミューズメントリース	9,800円	4,000円
大爆笑人生劇場〜大江戸日記	タイトー	9,000円	4,000円
提督の決断	光栄	14,800円	4,000円
かまいたちの夜	チュンソフト	10,800円	3,200円
モノポリー	トミー	9,700円	4,000円
信長の野望・覇王伝	光栄	12,800円	4,000円

※上記リストの販売、買取価格はこのページで紹介しているお店の6月12日現在のカセットのみの価格です。

最新ソフト情報

NEW SOFT SCHEDULE

発売日		タイトル	ジャンル	メーカー	容量	価格(消費税)円
7月	7日	史記英雄伝	RPG	アウトリガー	12M+BB	10,800
	7日	パチンコチャレンジャー	TAB	カロッツェリアジャパン	8M+PW	9,800
	7日	実戦!パチスロ必勝法クラシック	TAB	サミー	8M+BB	9,500
	7日	スーパーF1サーカス外伝	RAC	日本物産	10M+BB	9,900
	7日	真・一攫千金	TAB	バップ	8M	9,800
	7日	キャラバンシューティングコレクション	SHT	ハドソン	4M	6,800
	7日	できたてハイスクール	SLG	BPS	16M+BB3	9,990
	14日	スーパー競輪	SLG	アイマックス	12M+BB	9,800
	14日	Kat's Run～全日本Kカー選手権	RAC	アトラス	20M	10,800
	14日	ミスティックアーク	RPG	エニックス	32M+BB	11,800
	14日	攻略カジノバー	TAB	日本物産	8M+PW	7,800
	14日	4人将棋⑤	TAB	POW	4M	9,800
	14日	ラプラスの魔	RPG	ビック東海	16M+BB	9,900
	14日	ピットフォール～マヤの大冒険	ACT	ポニーキャニオン	16M	9,800
	14日	甲子園4⑤	SPT	魔法株式会社	16M+BB	9,800
	21日	ビッグ一撃!パチスロ大攻略2～ユニバーサルコレクション	TAB	アスク講談社	12M+BB	10,800
	21日	悪魔城ドラキュラXX	ACT	コナミ	16M+PW	9,800
	21日	らんま1/2～奥義邪暗拳	PUZ	小学館プロダクション	8M	8,800
	21日	スーパーV.G.	ACT	TGL	24M	9,980
	21日	ダン クエスト	A/R	テクノスジャパン	16M+BB	9,900
	21日	武豊GIメモリー	SLG	NGP	24M+BB	12,800
	21日	GO GO ACKMAN 2	ACT	バンプレスト	12M	9,500
	21日	将棋最強*	TAB	魔法株式会社	8M+BB	14,800
	28日	バスマスターズクラシック	SLG	アルトロン	12M	11,800
	28日	リクルートシミュレーション就職ゲーム	ADV	イマジニア	12M+BB3	11,800
	28日	忍たま乱太郎	ACT	カルチャーブレーン	12M	9,800
	28日	ポポイっとへべれけ	PUZ	サンソフト	4M	8,900
	28日	超原人2	ACT	ハドソン	12M	8,900
	28日	インディ・ジョーンズ	ACT	ビクターエンタテインメント	16M+PW	10,800
	28日	ウルティマ～恐竜帝国	RPG	ポニーキャニオン	12M+BB	9,800
	28日	エメラルドドラゴン	RPG	メディアワークス	16M+BB	9,800
	28日	キャリアエース	SLG	ユーメディア	16M	12,800
	28日	ウルトラリーグ～燃えろサッカー大決戦	SPT	ユタカ	12M	9,800
	下旬	麻雀繁盛記	TAB	日本物産	4M+PW	6,500
	未定	ファイティングベースボール	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	8M+PW	9,400
	未定	ゲームの達人*	TAB	サンソフト	16M	12,800
	未定	超高速　本格囲碁	TAB	セタ	4M+BB	14,800
8月	4日	稲妻サーブだ!スーパービーチバレー⑤	SPT	ヴァージンインタラクティブ	8M	9,800
	4日	Jリーグサッカー～プライムゴール3	SPT	ナムコ	16M+BB	9,800
	4日	鬼神童子ZENKI～烈闘雷伝	ACT	ハドソン	16M	9,800
	4日	超魔法大陸WOZZ	RPG	BPS	24M+BB	10,800
	7日	スーパーマリオ～ヨッシーアイランド	ACT	任天堂	16M+BB	9,800
	10日	スーパーパワーリーグ3	SPT	ハドソン	20M+BB	9,980
	11日	ドナルドダックの魔法のぼうし	ACT	エポック社	12M	9,800
	11日	天地を喰らう～三国志群雄伝	SLG	カプコン	12M+BB	12,800(予)
	11日	武宮正樹九段の囲碁大将	TAB	ケイエスエス	4M+BB	14,800
	11日	ブラックソーン	ACT	ケムコ	8M+PW	9,400
	11日	忍者龍剣伝・巴	ACT	テクモ	12M	7,980(予)
	11日	白いリングへ～Twinkle Little Star	SLG	ポニーキャニオン	12M+BB	9,980(予)
	25日	全日本GT選手権	RAC	KANEKO	16M	9,980(予)
	25日	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	ETC	KANEKO	8M	8,800(予)
	25日	魔獣王	ACT	ケイエスエス	12M+PW	10,800
	25日	実戦! バスフィッシング必勝法 in USA	SLG	サミー	12M+BB	未
	25日	ころんらんど⑤	ACT	ユーメディア	8M	6,800
	上旬	ザ・心理ゲーム3～タイムトリップ	ETC	ヴィジット	8M	9,800
	上旬	美少女戦士セーラームーン～Another Story	RPG	エンジェル	24M+BB	11,800(予)
	上旬	猛虎伝説'95～阪神タイガース～	SPT	エンジェル	12M+BB	9,980(予)
8月	上旬	学校であった怖い話	ADV	バンプレスト	24M+BB	11,800
	中旬	すーぱーぐっすんおよよ	PUZ	バンプレスト	12M+BB	9,980
	中旬	バトルロボット烈伝	SLG	バンプレスト	24M+BB	12,800
	中旬	ヴェルヌワールド	RPG	バンプレスト	20M+BB	11,800
	下旬	ジャッジ・ドレッド	ACT	アクレイムジャパン	16M	10,900
	下旬	ジャスティスリーグ	ACT	アクレイムジャパン	20M	11,800
	下旬	超兄貴～爆裂乱闘編	ACT	メサイヤ	未	未
	未定	トムとジェリー2～トムVSジェリー	ACT	アルトロン	16M	9,900
	未定	ノーマーク爆牌党～史上最強の雀士達	TAB	エンジェル	12M+BB	10,800(予)
	未定	紺碧の艦隊	SLG	エンジェル	12M+BB	10,800(予)
	未定	魔法騎士レイアース	RPG	トミー	12M+BB	9,800(予)
	未定	ヒューマングランプリ4～F1ドリームバトル⑤	RAC	ヒューマン	16M+BB	11,400(予)
9月	8日	最強～高田延彦	SPT	ハドソン	24M	10,900
	8日	実況ワールドサッカー2～FIGHTING ELEVEN～	SPT	コナミ	24M+BB	9,980
	15日	アリスのペイントアドベンチャー*	ADV	エポック社	8M	8,800
	15日	セント・アンドリュース～栄光と歴史のオールドコース	SPT	エポック社	12M+BB	9,800(予)
	22日	ジャングルストライク	SHT	EAV	16M+PW	9,800
	29日	ハーメルンのバイオリン弾き	ACT	エニックス	12M	9,600
	29日	常勝麻雀天牌*	TAB	エニックス	8M+BB	8,900
	29日	ウエディングピーチ⑤	ETC	ケイエスエス	未	9,800(予)
	29日	平安風雲伝	SLG+RPG	ケイエスエス	12M+BB	11,800(予)
	29日	NBAバスケットウイニングダンク	SPT	コナミ	24M+BB	10,800
	上旬	ブランディッシュ2*	A/R	光栄	24M+BB	10,800
	下旬	メタルマックスリターンズ	RPG	データイースト	24M+BB	12,800
	下旬	朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋 心技流	TAB	バリエ	8M+BB	12,300
	未定	コンバット!	SLG	アスキー	12M+BB	12,800(予)
	未定	林海峯九段の囲碁道場*	TAB	アスク講談社	12M+BB	12,800(予)
	未定	ダービージョッキー2	SLG	アスミック	12M+BB	9,800(予)
	未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未	未
	未定	美食戦隊 薔薇野郎	ACT	ヴァージンインタラクティブ	16M	9,800
	未定	ウルトラベースボール実名版'95	SPT	カルチャーブレーン	未	未
	未定	桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法	TAB	サミー	8M+BB	未
	未定	HEIWAパチンコワールド2	TAB	ショウエイシステム	20M	10,800(予)
	未定	聖剣伝説3	RPG	スクウェア	32M+BB	11,400
	未定	スーパーブラックバス3	SLG	スターフィッシュ	32M+BB	11,800
	未定	スーパー人生ゲーム2⑤	TAB	タカラ	10M+BB	9,800
	未定	火の皇子 ヤマトタケル	RPG	東宝	24M+BB	10,800(予)
	未定	松方弘樹のスーパートローリング	SPT	トンキンハウス	16M+BB	9,900(予)
	未定	ライトファンタジーII	RPG	トンキンハウス	16M+BB	9,900
	未定	バウンティ・ソード	SLG+RPG	パイオニアLDC	未	未
	未定	必勝スリーセブンファイター3	TAB	バップ	8M	未
	未定	ドラゴンボールZ超悟空伝～覚醒編	ETC	バンダイ	未	10,800
	未定	四柱推命学入門 真桃源郷	ETC	バンプレスト	12M	11,800(予)
	未定	陳牌 CHINHAI*	PUZ	バンプレスト	4M+BB	7,800
	未定	スーパー鉄球ファイト!⑤	ACT	バンプレスト	10M+PW	9,000
	未定	神聖紀オデッセリアII	RPG	ビック東海	24M+BB	未
	未定	クロックタワー	ADV	ヒューマン	未	未
	未定	新・将棋倶楽部	TAB	ヘクト	未	12,800(予)
10月	13日	Mr.コカトリス	PUZ	ヴィジット	4M	6,300(予)
	20日	総合格闘技RINGS～アストラルバウト3	ACT	キングレコード	未	未
	27日	パチスロ物語パル工業スペシャル(仮)	TAB	ケイエスエス	未	未
	未定	スーパー花札2	TAB	アイマックス	未	未
	未定	帝国創世記アレクサンダー伝説*	SLG	ヴァージンインタラクティブ	8M+BB	9,800
	未定	スーパーチャイニーズワールド3	A/R	カルチャーブレーン	未	未
	未定	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	12M+BB	9,800(予)
	未定	激闘バーニングプロレス⑤	SPT	BPS	20M+BB	10,800(予)

※ジャンルの表記は以下のとおり：ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー　SLG……シミュレーション　SPT……スポーツ　RAC……レース　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A/R……アクションロールプレイング　QIZ……クイズ　NOV……サウンドノベル　ETC……そのほか

発売日		タイトル	ジャンル	メーカー	容量	価格（消費税）円
今夏	未定	享楽・三洋・豊丸・大一・マルホンPalor／パーラー／2	TAB	日本テレネット	16M+BB	未
	未定	イースＶ（仮）	A/R	日本ファルコム	未	未
	未定	SD F-1 グランプリ	RAC	ビデオシステム	未	未
今秋	未定	天地創造	A/R	エニックス	32M+BB	未
	未定	タクティクスオウガ	SLG+RPG	クエスト	24M+BB	未
	未定	エナジーブレイカー	SLG+RPG	タイトー	未	9,980(予)
	未定	幼稚園戦記まだら	RPG	データム・ポリスター	12M+BB	9,800(予)
	未定	天地無用／げーむ編	SLG	バンプレスト	12M+BB	未
	未定	ハイパーイリア	ACT	バンプレスト	12M+PW	未
	未定	的中競馬塾	ETC	バンプレスト	10M+BB	未
今冬	未定	カオスシード	RPG	タイトー	未	9,900
	未定	プリンセスメーカー～Legend of Another World～	SLG	タカラ	未	未
	未定	もってけOh／ ドロボー	TAB	データイースト	16M	未
	未定	ブロックくずし	ACT	POW	未	5,980(予)
発売日未定	未定	スーパー花札２	TAB	アイマックス	未	未
	未定	バットマンフォーエヴァー	ACT	アクレイムジャパン	未	未
	未定	フォアマン フォー リアル	SPT	アクレイムジャパン	未	未
	未定	義経伝説（仮）	RPG	アスキー	16M+BB	未
	未定	柿木将棋	TAB	アスキー	未	12,800(予)
	未定	ウィザードリィⅥ～禁断の魔筆	RPG	アスキー	24M+BB3	12,800(予)
	未定	レナスⅡ～封印の使徒	RPG	アスミック	未	未
	未定	デモリションマン	ACT	ヴァージンインタラクティブ	未	未
	未定	あかずの間～FORBIDDEN ROOM	ADV	ヴィジット	未	未
	未定	ラインディフェンス	PUZ	ヴィジット	8M	未
	未定	クーリー スカンク	ACT	ヴィジット	未	未
	未定	The心理ゲーム４	ETC	ヴィジット	未	9,800(予)
	未定	ドラゴンクエストⅥ～幻の大地	RPG	エニックス	32M+BB	未
	未定	テーマパーク	SLG	EAV	未	未
	未定	ロードス島戦記	RPG	角川書店	未	未
	未定	ロックマンX３	ACT	カプコン	未	未
	未定	ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー３（仮）	ACT	カプコン	未	未
	未定	ファイナルファイト３（仮）	ACT	カプコン	未	未
	未定	ポカホンタス（仮）	ACT	カプコン	未	未
	未定	ピノキオ（仮）	ACT	カプコン	未	未
	未定	ドナルドダックのマウイマラード（仮）	ACT	カプコン	未	未
	未定	トイ・ストーリー	ACT	カプコン	未	未
	未定	シェラザード伝説～黄金の帝国	RPG	カルチャーブレーン	未	未
	未定	ウルトラプロ麻雀（仮）	TAB	カルチャーブレーン	未	未
	未定	飛龍の拳プロ	ACT	カルチャーブレーン	未	未
	未定	ブラッドシェッド（仮）	ACT	キングレコード	未	未
	未定	無人島物語（仮）	SLG	ケイエスエス	未	未
	未定	キャスパー	ACT	ケイエスエス	未	未
	未定	ストーンプロテクターズ	ACT	ケムコ	16M	9,800
	未定	パチ夫くんSPECIAL３	TAB	ココナッツジャパンエンターテイメント	8M+BB	未
	未定	元祖パチンコパチスロ２（仮）	TAB	ココナッツジャパンエンターテイメント	8M+PW	未
	未定	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	8M+BB	9,980
	未定	まんまのファンタジーワールド（仮）	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	8M	9,980
	未定	アニマニアクス	ACT	コナミ	8M+PW	8,000
	未定	アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶	RPG	サンソフト	16M+BB	9,980
	未定	上海 万里の長城＊	PUZ	サンソフト	16M	未
	未定	SUPERアメリカン・フットボール⑤	SPT	ジャレコ	8M	9,980
	未定	クリスタニア（仮）	RPG	タイトー	未	未
	未定	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編⑤	TAB	タイトー	未	未
	未定	魔天伝説～戦慄のオーパーツ	RPG	タカラ	24M+BB	10,800
	未定	不思議のダンジョン２～風来のシレン	RPG	チュンソフト	未	未
	未定	アメリカンバトルドーム	ACT	ツクダオリジナル	未	未
	未定	HT＆Tドラゴンズヘヴン（仮）	RPG	データイースト	未	未
	未定	テクモスーパーボウルⅢ	SPT	テクモ	未	未
	未定	蓬莱学園の冒険／～転校生スクランブル（仮）	RPG	DEN'Z	未	未
	未定	MASK マスク	ACT	東宝	16M	9,800(予)
	未定	STARTREK THE NEXT GENERATION（仮）	ADV	徳間書店	未	9,800(予)
	未定	魔導物語～はなまる大幼稚園児	RPG	徳間書店インターメディア	16M+BB	未
	未定	フェリシア	RPG	トンキンハウス	16M+BB	9,900(予)

発売日		タイトル	ジャンル	メーカー	容量	価格（消費税）円
発売日未定	未定	マサカリ伝説・スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	16M+BB	9,900(予)
	未定	ホーリーアンブレラ～ドンデラの無謀!!	A/R	ナグザット	20M+BB	9,800
	未定	創世紀章VORG（仮）	SLG	ナグザット	未	未
	未定	JBザ・スーパーバス	SLG	NGP	20M+BB	未
	未定	神楽伝記（仮）	SLG+RPG	ナツメ	未	未
	未定	なんでも!? タイホマン	ACT	ナムコ	未	未
	未定	テイルズ オブ ファンタジア	RPG	ナムコ	未	未
	未定	黒鉄ヒロシの優駿伝説	SLG	日本物産	未	未
	未定	ナイトメアバスターズ	ACT	日本物産	8M	8,800
	未定	サウンドファンタジー＊	ETC	任天堂	12M+BB3	6,800
	未定	スターフォックス２	SHT	任天堂	未	未
	未定	バーチャル・レイク（仮）	SLG	任天堂	未	未
	未定	007（仮）	ACT	任天堂	未	未
	未定	つり太郎の磯釣り（仮）	SLG	パック・イン・ビデオ	未	未
	未定	AⅢ S.V.	SLG	パック・イン・ビデオ	未	未
	未定	魔女たちの眠り（仮）	ADV	パック・イン・ビデオ	未	未
	未定	牧場物語（仮）	SLG	パック・イン・ビデオ	未	未
	未定	海のぬし釣り（仮）	SLG	パック・イン・ビデオ	未	未
	未定	黄龍の耳	ACT	バップ	未	未
	未定	戯竜	PUZ	ハドソン	未	未
	未定	天外魔境ZERO	RPG	ハドソン	未	未
	未定	キャプテン翼J（仮）	SPT	バンダイ	未	未
	未定	幕末ONI（仮）	RPG	バンプレスト	未	未
	未定	聖獣魔伝Beast＆Blade	SLG+RPG	BPS	20M+BB	11,000(予)
	未定	タイムスリップ	ACT	ビック東海	8M	8,500
	未定	麻雀飛翔伝 真・哭きの竜	TAB	ベック	8M	未
	未定	スーパーハスラー	TAB	ポニーキャニオン	未	未
	未定	ガンガンガンチャン	ACT	マジファクト	未	未
	未定	リングにかけろ	SPT	メサイヤ	20M+PW	未
	未定	ゼロヨンチャンプRR-Z⑤	RAC	メディアリング	24M+BB	未
	未定	ロゴスパニック（ごあいさつ）	PUZ	ユタカ	未	9,800(予)
	未定	すぱぽーん	ACT	ユタカ	未	未
	未定	全国高校サッカー２	SPT	四次元	未	未
	未定	スーパースネーキー２	PUZ	四次元	未	未
	未定	スーパーゴルフダイジェスト	SPT	四次元	12M	未
	未定	にげろ／ジャッキー	PUZ	四次元	4M	8,500
	未定	トールキンの指輪物語・第一話	RPG	ロジーク	16M+BB	未

ハミダシ新作コーナー

新作情報をお届けしよう

●アスキー
「コンバット／」（SLG）
●ヴィジット
「Ｍｒ．コカトリス」（PUZ）
「クーリー スカンク」（ACT）
「The心理ゲーム４」（ETC）
●コナミ
「NBA実況バスケットボール（仮称）」（SPT）
●サンソフト
「ゲームの鉄人 THE上海」（PUZ）
●ショウエイシステム
「HEIWAパチンコワールド２」（TAB）
●タイトー
「大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編」（TAB）
●徳間書店
「STARTREK THE NEXT GENERATION（仮称）」（ADV）
●日本テレネット
「京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽Palor／パーラー／３」（TAB）
●パック・イン・ビデオ
「牧場物語（仮称）」（SLG）
「海のぬし釣り（仮称）」（SLG）
●ヘクト
「新・将棋倶楽部」（TAB）

※容量はメガ数と、BBはバッテリーバックアップとその数、PWはパスワードコンティニューを表しています。※ゲーム名の＊はマウス対応（専用）のゲーム、§はスーパースコープ対応（専用）のゲーム、⑤はマルチプレイヤー5対応のゲームをそれぞれ表しています。

満足度120%アップ(当社比)
ますます充実、ソフトバンクのゲーム本!

GAME BEST SELECTION

超話題の純国産シミュレーションソフトを完全攻略!!

Tower[タワー]公式パーフェクトガイド

山猫有限会社 著
A5判・定価1,600円

昨年発売された中で最も優れたソフトに与えられる権威ある「Codies賞」を受賞した、大ヒット純国産シミュレーションゲーム「Tower」公式完全ガイド。
最高グレードである〈Tower〉の称号をもらうまでの様々なテクニック、自分の好きなビルを建築するためのノウハウなど、「Tower」のすべてを徹底解説!

© OPeNBooK

キミだけの遊園地を作ろう!

[テーマパーク] theme PARK パーフェクトガイド

山猫有限会社 著
A5判・定価1,600円

誰にでも簡単に遊べて、それでいて奥が深い。それがブルフロッグのシミュレーションゲーム「themePARK」です。本書はこのthemePARKの攻略法を、コミックやイラストなどをふんだんに用いて、わかりやすく解説します。この一冊で、キミも遊園地王を目指せ!

© 1994,1995 Bullfrog Productions,Ltd. © 1995 Electronic Arts.

好評発売中

蓬莱学園108の謎
柳川房彦 監修
ゆうせぶん/賀東招二 著
定価1,500円

「ペンドラゴン」リプレイ 三つの槍の探索
健部伸明 監修
佐藤俊之 著
定価1,800円

「ファー・ローズ・トゥ・ロード」リプレイ RPGセッションガイド
遊演体 監修
司史生/ゆうせぶん 著
定価1,600円

SIMCITY 2000 パーフェクトガイド
中島理彦 著
定価1,600円

あの「Hourai Times」を再現!

蓬莱学園DX1

遊演体 編著
柳川房彦 監修
A5判・定価1,300円

テーブルトークRPG蓬莱学園の世界を解説。架空の高校「蓬莱学園」の内部で発行されている月刊誌「Hourai Times」を再現。特集、広告、対談、人生相談、読者ページなどの、雑誌記事らしい企画を中心に作成。また、「蓬莱学園の冒険!!改訂版」のリプレイ、Q&A等のルールフォロー企画と、コミックや短編小説等も盛り込み、蓬莱ワールドの楽しみ方を紹介。

近刊

ウィザードリィ大事典

8月上旬発売予定

ヘッドルーム 編著
B5判・予価3,500円

Wizardryシリーズ全作品の解法が、これ一冊で全てわかる。モンスター、アイテム、種族、魔法などのデータと、全MAP攻略を中心に、各シナリオのストーリー紹介や裏技なども盛り込んだ、完全攻略本。

Jリーグサッカー プライムゴール3 スーパーガイド

8月上旬発売予定

予価880円

ヨッシーアイランド スーパーガイド

9月上旬発売予定

予価880円

■定価は税込みです ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

スーパーファミコンアワーの情報満載!!

4時からサテラ

第4回 ハガキを送ってプレゼントをねらおう

「ゲーム虎の大穴」のスタジオから…

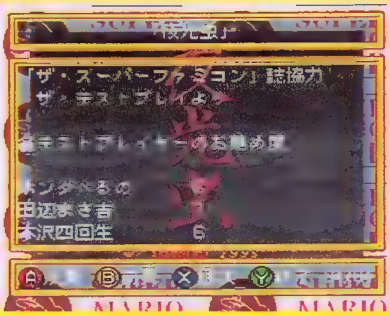
どうもどうも、日曜を除く毎日6時30分～40分まで、セント・ギガで放送中の「ゲーム虎の大穴」、パーソナリティのホンダべるのこと櫛田理子です。このコーナーでは、任天堂とセント・ギガが放送

最新ゲームソフトの体験版もどんどん増えていってるよ。写真は「超原人2」だ

しているスーパーファミコン放送のなかでも、データと音声が同時に放送されているスーパーファミコンアワー（毎日午後4時から7時まで）の、そのなかでもとくに、私の担当している「ゲーム虎の大穴」情報をお届けしているよ。

さて、「ゲーム虎の大穴」では、現在曜日ごとにちがった企画をお届けしているんだ。前回は本誌、つまりTheスーパーファミコンとの連動企画をお送りしている火曜日まで説明したので、今回は水曜日のプログラムから説明しよう。

水曜日は「プレイヤー相談室なんでもQ&A」と題し、ハードからソフトにいたるまで、ゲームやサテラビューにかんする質問をなんでも受けつけてます。ちなみにこのコーナーで5回採用されると、受信データの保存に便利なメモリーパックをプレゼントしちゃうので、おききのみなさんはどしどしおはがきをください。



本誌テストプレイと連動している今週のお買い物情報も好評放送中だよ。音声もぜひきいてね。

続く木曜日は、やはりファミコン誌と連動で、ソフトの前評判ランキングと、発売後の評判ランキングを交互に発表してるよ。

そして金曜日は、「みんなで作ろう究極のRPG」ということで、番組をおききのみなさんに、RPGのイベントやモンスターなどを考えてもらってます。「RPGツクール SUPER DANTE」の情報やテクニックなども発信しているよ。

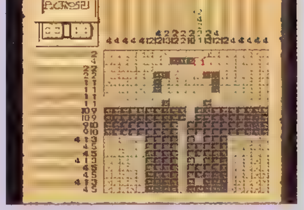
週の締めくくりの土曜日は、ちょっと渋めのオトナ向けゲームをつかったバラエティ。過去に放送した企画は、ウルトラ馬券VSスーパー競馬2の予想合戦や、歴代森田将棋総当たり戦など。私がいちばん興奮したのは、パチンコ実機シミュレーションで練習し、実際にパーラーで成果を試した企画。結局完敗だったんだけど、放送収録後に自腹を切って続けて遊んでたらフィーバー！ そりゃあうれしかったけど、放送中ならなぁ！

こんなゲームが遊べるよ

スーパーファミコン放送では、いろいろなゲームを無料で受信して遊ぶことができる。その一部を紹介しよう。

まず、爆笑問題がイベントも行っている「ワリオの森」、内田有紀からのプレゼントもある「ジグソーゲーム」、タモリのコーナーと連動している「ピクロス」。この3本はほぼ常時受信可能だ。さらに、たとえばピクロスは毎日問題が追加されているなど、内容も随時変更されているから、飽きずに楽しめる。そのほか、パズルの「鮫亀」や電子小説タイプの「怖い話百物語」も、週に何度も受信できる。

それから過去には「すーぱーなぞぷよ」「ルインアーム」「超原人2」「ミスティックアーク」などのお試し版が「ゲーム虎の大穴」秘伝ソフトとして、期間限定で送信された。これらは週代わりで、今後も新しいものが続々と送信される予定になっているよ。



ピクロスは毎日あらたな問題が楽しめるよ。たとえば20×20のこんな問題も。

番組を受信するには

セント・ギガでは毎日正午～深夜2時まで、スーパーファミコン放送と称してゲームなどのデータを送信している。これを受信するには、テレビとスーパーファミコンと、BSチューナーとBSアンテナ（衛星放送が受信できればオーケー）、そして任天堂のサテラビューセットが必要だ。サテラビューセットの入手方法は03-5350-8686か、06-300-5555 の任天堂サテラビューサービスセンターに、午前10時から午後9時までに電話してみて（土・日もオーケー）。ちなみに18,000円だよ。

また、午後4時～7時までは、音声も同時に送信中。音声はBS-5チャンネルの独立音声で、無料でいますぐ受信可能だよ。別にセント・ギガのデコーダがなくても、BS-5チャンネルに合わせて、テレビやビデオの独立音声のボタンを押してみてね。

今回はシステムを紹介だ!!

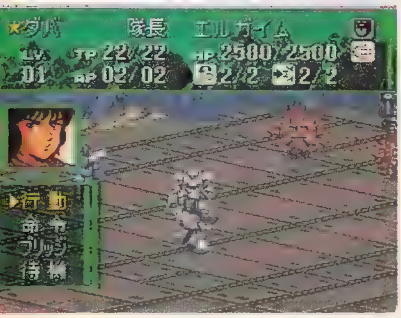
バトルロボット烈伝

バンプレスト
8月発売予定
12,800円
24M+B.B.
1人プレイのみ
―――――

◆味方への指示がカギだ!◆

いままでは、登場するロボットやキャラの魅力を中心に紹介してきたけど、今回はシステムをくわしく解説するぞ。隊長機以外の味方はすべてAIで行動するなど、独創的なシステムを数多く採用したこのゲーム、アニメファンならずとも注目の1作といえそうだ。

ゲームの全体像が見えてきたぞ!!



最大の見どころは、やはり戦闘シーンだろう。

すでに何度か紹介しているこのゲーム、開発もかなり進み、システムや世界観が具体的に紹介できる段階まできたのだ。とくにシステムは非常にオリジナリティが強いものになっているので、できるだけくわしく解説するぞ。

これを読んで、発売までに戦いかたを予習しておこう!

敵ロボットも、いろいろなタイプが登場するのだ。

人気ロボット多数登場!!

若き将校とブランチ戦士たちの苦悩の戦い……

悩める青年将校 アーク

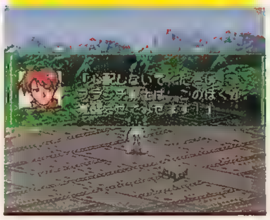
いつも悩む!!

本編の主人公で若き熱血漢。ブランチ戦士を戦争の道具として利用しているのではないか、と思い悩む好青年。ブランチ戦士にアップルをあたえるのがおもな役目だ。

ゲームの舞台となるのは別次元の惑星〝ウルス〟。その月には、地球のできごとが、断片的に投射されていた。開発された〝デュプリケーター〟はその映像を実体として取り出すことができた。取り出された実体は、オリジナルの特性をすべてもつことができるのだ。この実体を〝ブランチ〟と呼ぶ。

地球人はウルス人にくらべて戦闘能力が高い。かくして、デュプリケーターは軍事利用されていくことになる。ウルスに実体化したブランチ戦士たちの運命は……!?

目覚めよ、ブランチ戦士!!



アークの手により、アップルがアムロにとどけられた!

覚醒!!

エミー

キレると手がつけられない!?

アークたちの母艦〝セントール〟のオペレーター。ふだんはおだやかだが、キレると突然べらんめえ口調でまくしたてるこわい人だ。

べらんめえ!!

〝アップル〟ってなんだ?

デュプリケーターで人間を呼ぶと、その人格は本体と分離して実体化する。この人格結晶をアップルと呼ぶ。これがないとブランチ戦士は人格をもてない。

アップルなしのブランチ戦士は意思のない人間だ。

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANPRESTO 1995.

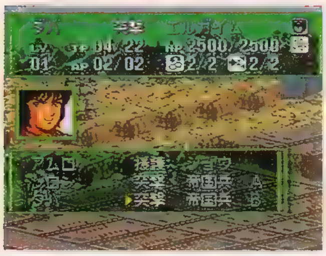
システムとゲームの流れを頭に入れよう!!

操作するのは隊長だけ

ここからはシステムを紹介していくぞ。まず、隊長機以外の機体は操作できない、というのがこのゲームの最大の特徴。ほかの機体には〝援護〟〝突撃〟〝協力〟などの命令をあたえるのだ。あとは、各機とも命令にそって勝手に行動してくれる、というわけだ。指揮官の立場を実感できるシステムだといえるだろう。

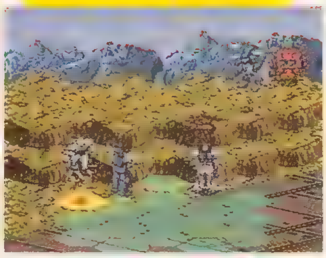
ちなみに、隊長はシナリオごとにかわるぞ。

指示をあたえる



行動と、その対象（援護なら味方、突撃なら敵）を指示するのだ。すると……。

自分で行動!!



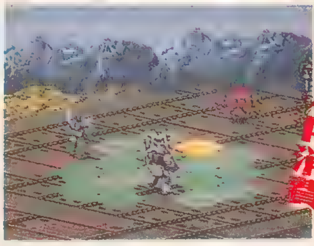
あとは、勝手に行動してくれる。気楽でもあり、心配でもあり……という感じだ。

APのぶんだけ自由に行動

各パイロットは、APという値をもっている。移動や攻撃にはそれぞれ消費APや移動回数、攻撃回数が決められており、パイロットはその範囲内で好きなアクションを取れるのだ。移動後に攻撃してふたたび移動で離脱するなど、多彩な戦いかたができるぞ。

行動は、AP値や行動回数に左右される

移動もAP消費



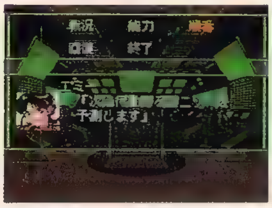
長距離を移動しようと思ったら、多くのAPと移動回数が必要。

攻撃もAP消費

フィン・ファンネルなどの強力な武器は、それだけ消費APが多いのだ

ブリッジで作戦を考える

〝ブリッジ〟というコマンドで、母艦のブリッジの画面になる。ここでは、味方に回復指示を出したり、マップの地形や敵のチェックをしたりすることができるぞ。セーブなどもこの画面で行うのだ。



ブリッジ画面も、雰囲気がそれらしくていいよね。ここで作戦をねろう。

もちろん、イベントもあり!!

知り合いのキャラどうしが戦闘に入ると、戦う前にセリフが入って盛り上がることが多いのだ。原作ファンなら、思わずニヤリとしてしまうようなやりとりも、きくことができるぞ。

ライバルどうしの会話は、なかなか熱い。ファンならニヤリとするようなセリフもあり

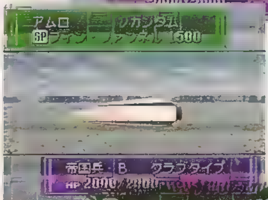
これが、大迫力のビジュアルバトルシーン!!

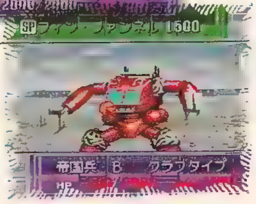
戦闘時のビジュアルは、サイズが大きくて迫力満点なうえに、武器によってすべてちがうものが用意されているのだ。すべての武器を使ってみたくなること、まちがいなしだぞ。

それでは、主役ロボットたちのビジュアルをお見せしよう。

フィン・ファンネル発射!!

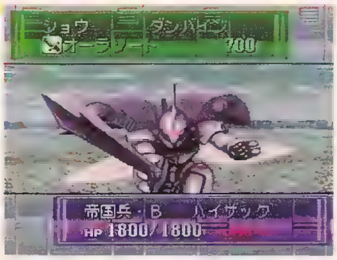
背中に装備したフィン・ファンネルが、本体からはなれて……



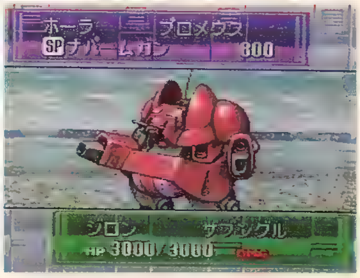


変形しビームを撃つ。アニメーションがこまかいぞ。

敵に命中！　このような演出が、多数用意されている

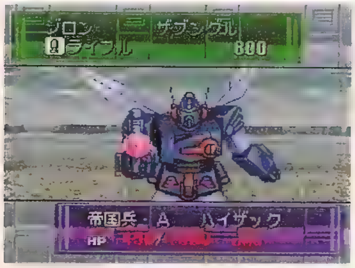


大迫力の、ダンバインのソード攻撃だ

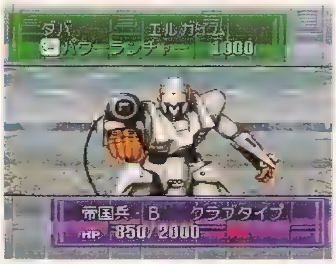


敵の武器も豊富で、楽しめるぞ　いろんな武器で攻撃してほしい!?

剣を剣で受けとめる、というアクションもある。ロボットもののお約束かな？



スーファミ初登場の、ザブングルの勇姿を見よ！　すごくカッコよく描けてるよね。



純白のカラーリングが美しい、エルガイム。これは、パワーランチャーを撃つところ。

剣VS剣!!

本宮キャラが大活躍するぞ!!

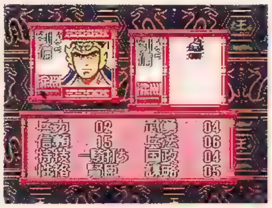
天地を喰らう 三国志群雄伝

カプコン
8月発売予定
12,800円
12M+B.B.
1人プレイのみ
――――

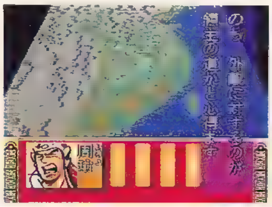
◆熱い血がたぎる男のSLG!◆
これまでにもアクションやRPGとしてゲーム化されている、本宮ひろ志氏の三国志コミックス「天地を喰らう」が、いよいよシミュレーションになるぞ。原作はそれまでの三国志ものとは一線を画していたが、ゲームのほうも画期的なシステムをたくさん採用しているのだ。

本宮版三国志がシミュレーションになった!!

本宮ひろ志の「天地を喰らう」といえば、ゲームファンにはおなじみのタイトル。この異色の三国志が、シミュレーションゲームとなってスーファミに登場だ。
配下の武将の意見をきいて国政を運営していくという独自のシステムが、キャラの個性をきわだたせているぞ。また、武将の顔はもちろん、コマンド実行時の演出グラフィックも本宮氏の絵を使用するという徹底ぶりで、「天地を喰らう」の世界にどっぷりとつかれることまちがいなしの内容だ。



本宮氏の描く個性的なキャラが、多数登場するぞ。



この意見システムをはじめとして、さまざまな試みがなされているのだ。

「三国志」の世界

西暦190年ごろ、中国大陸は黄巾の乱によって荒れはて、漢王朝はその支配力を事実上失ってしまう。そして、あらたな覇者になるべく、各地の武将たちが群雄割拠する時代になっていく。これらの武将のなかで、他を圧倒して台頭していったのが劉備玄徳であり、曹操猛徳だったのである。

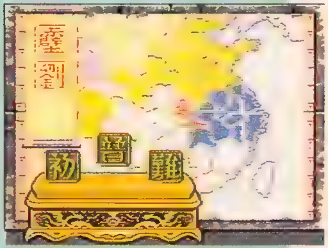
さまざまなシチュエーションを楽しめる!!

このゲームには、3つのシナリオが用意されている。桃園の義に赤壁の戦い、三国鼎立と、どれも三国志ファンにはなじみの深い時期になっているぞ。
桃園直後の劉備でプレイして、弱小勢力からの成り上がりを楽しむもよし、赤壁時の曹操で圧倒的な実力を見せつけてみるのもよし、あるいは呂布を選択して好き勝手に暴れまわってみるのもよし。さまざまな状況を楽しむことができるのだ。さて、キミはどの時代、どの勢力でプレイする?

選べる状況はじつに多彩だ。

難易度も選べるぞ

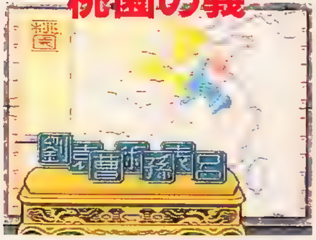
難易度設定によってゲームの達成条件が変化するのも、本作の特徴だ。初級は10以上の城を攻め落とせばOKだが、中級は天下統一をしなければならない。さらに上級は、君主の参加しない戦闘が強制的にオートになってしまうぞ。



中級以上だと、武将が派閥を作ってしまうこともあるらしいぞ。

シナリオはこの3本

桃園の義



劉備、関羽、張飛が義兄弟の契りをかわしたのが"桃園の義"だ。厳密にはこのシナリオは、それより少しあとの時期をあつかっている。

赤壁の戦い

曹操対劉備・孫権連合軍の決戦が、この"赤壁の戦い"。曹操の台頭が著しいが、他勢力も人材は充実している。

三国鼎立

名軍師、孔明の"天下三分の計"により、魏・呉・蜀の3国が鼎立する。勢力的には曹操が頭ひとつぬけ出ているが……。

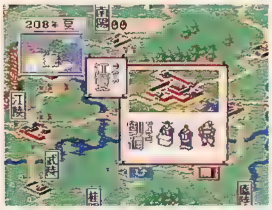
© CAPCOM © 本宮ひろ志/© 有モト企画/© 集英社

オリジナリティあふれるゲームシステムを紹介

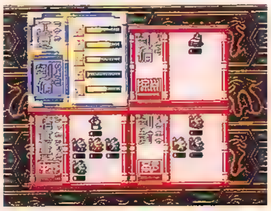
ステータスをチェック

このゲームにはさまざまな数値が出てくるけど、過度に複雑にならずシンプルにまとめてあるので、わずらわしいことはないはずだ。各数値の意味も、名前でだいたい理解できるようになっているしね。

まずは、自国のステータスをしっかり把握しよう。



自分の城にカーソルをもっていくと命令が出せるぞ。



城、すなわち領地のステータスだ。これが低いと、領地の維持もおぼつかないぞ。

武将のステータスは？

武将のステータスは、かなり細かく設定されているぞ。

官位は、高いほど消耗した兵力が回復しやすくなるという、変わったあつかわれかたをしている。

また、武勇、兵法、国政、謀略の４つは、その武将の各能力に対する周囲の〝評判〟を表しているのだ。これは、武将の行動の結果によって増減するぞ。

豊富なパラメータ!!

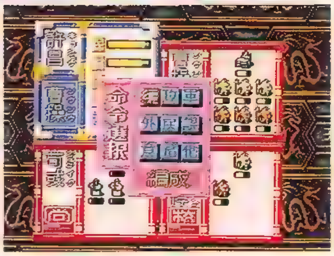
パラメータ数は多いけど、けっしてむずかしくはないはずだぞ。

独自のコマンドシステム

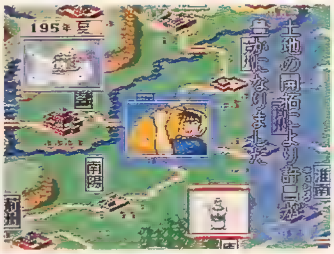
ここでは、プレイヤーの実行するコマンドについて説明するぞ。

〝編成〟では、軍団を編成したり、武将に官位を授けたりする。〝内政〟は、城のパラメータを上昇させ、〝軍事〟は徴兵や移動、そして戦争などを行う。〝外交〟〝謀略〟は読んで字のごとく。謀略には二虎強食（他国どうしを戦争させる）、君臣離間（武将の忠誠心を下げる）、敵臣調略（武将の引きぬき）の３種類があるぞ。

これらのコマンドを自分で実行することは、もちろん可能だ。しかし、このゲームの真骨頂は、なんといっても〝意見〟にあるのだ。

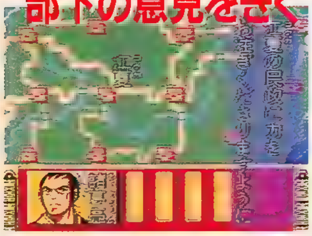


さて、どのコマンドを実行しようか……。



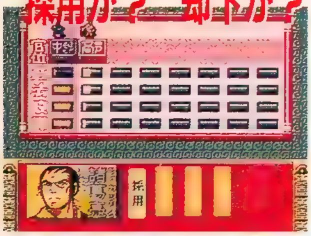
まずは内政で、足場を固めよう。

部下の意見をきく



内政派や武闘派など、武将によって性格がちがうのだ。

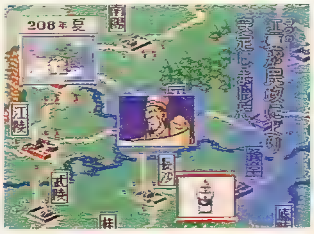
採用か？　却下か？



却下すると、その武将の信頼を失ってしまうおそれがある。

〝意見〟を実行して武将を指定すると、なにをなすべきかをいってくる。採用するか却下するのは自由だけど、却下すると武将の信頼度が下がることがあるのだ。

武将の性格によって、発言内容にかたよりがあるのもおもしろい。



自分で命令するのではなく、部下の意見をきいて進めるのが正しい（？）遊びかた。

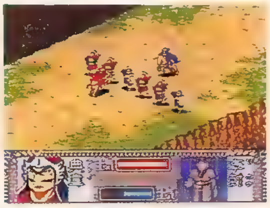
そして……戦争!!

このゲームの基本は城の奪いあい。その直接的な手段が戦争だ。

戦争は、フィールド上の武将を動かすことによって進んでいく。武将はそれぞれ行動ポイントをもっており、これが多いほど１ラウンドに多くの行動が取れるのだ。

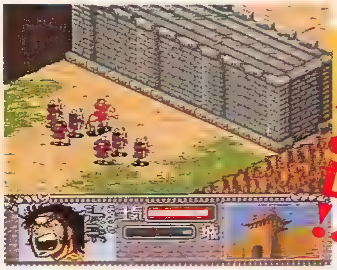
損害は、士気の低下という形で表される。士気が０になると、その部隊は消滅してしまうぞ。

行動力が多いキャラほど、多くのアクションが可能だ。



士気が０になると、部隊は消滅してしまう。

城を落とせ!!



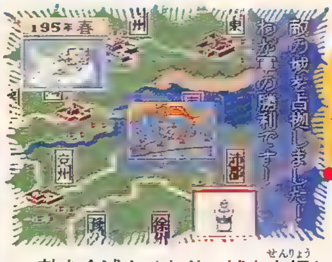
城攻めは、さすがにかんたんにはいかない。大軍団でないと落とせないぞ。

特技をいかせ!!

武将はそれぞれ、一騎討ち、弓術、謀計の、３つのうちどれかの特技をもっている。これらの特技をうまく使っていけば、兵力の損耗を最小限におさえつつ、戦いに勝利することができるぞ。

特技をうまく使うと、損害をこうむらずに敵を倒すことができるのだ。

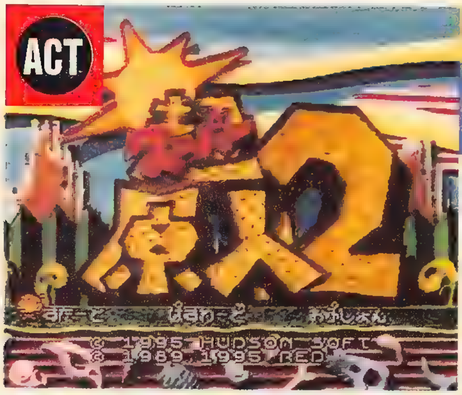
勝利!!



敵を全滅させたり、城を占領したりすることによって、戦闘は終了する。そうすると、晴れてその城は自分の領地になるぞ。

占領した城を内政で整備し、また他国を攻めて……ということをくりかえして、戦乱の中国の統一をめざすのだ。

ACT



大幅に増えたアクションパターンは必見！

超原人2

ハドソン
7月28日発売
8,800円
12M＋PW
1人プレイのみ
――――

◆ユーザーに気を配った、最新作◆

アクションゲームが苦手な人でもプレイしやすいように、初心者用のゲームモードが入っている。このモードをプレイすれば、パワーアップしたときの操作方法もすぐわかるだろう。このシリーズを遊んだことがない人は、一度「ひよっこ」モードをプレイするといいぞ。

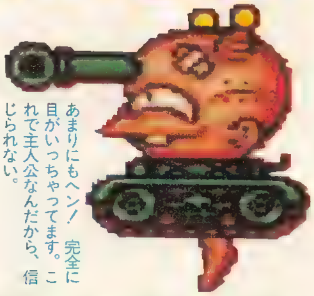
笑えるけど中身はしっかりしているっ！

初心者やはじめてプレイする人は、まず「ひよっこ」で遊ぼう。なれたら「なれっこ」へ。

主人公だけでなく登場するキャラがみんなユニークな、おなじみの「超原人」が、スーファミのアクションゲームにカツを入れるべく、パワーアップして登場だ！

アクションゲームが好きでたまらない人！　この「超原人2」を見ためだけで判断してはいけない。たしかに内容はふざけている。しかし、ただふざけているだけでなく、ゲームの芯もしっかりしているのだ。

といったところで、今回はステージ1から4までの楽しいところをピックアップして紹介していくので、気合を入れて読んでくれ！


あまりにもヘン！完全に目がいっちゃってます。これで主人公なんだから、信じられない。

原人の能力をフルに使え！

これらのアクションは、ほんの序の口。先に進めば進むほど、アクションが増えていく。

原人はただ頭突きするだけでなく、滝に登ったり壁を登ったりすることもできる。さらに「2」になってから、ダッシュすることが可能になり、さらにアクションの幅が広がっているのだ。これらの能力をフルに使わないと、先に進むのは難しいぞ。

ダッシュを使え!!

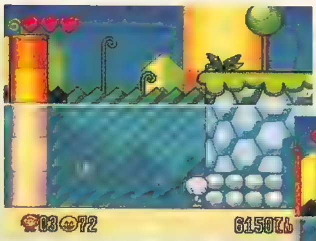
今回の「2」で重要な役割をはたすアクションが「ダッシュ」。といってもただ早く速るだけでなく、ダッシュのあとジャンプすることにより、飛距離が伸びてより遠くへ移動できたり、ヘッドスライディングでせまいところを通ったりと、さまざまな使い道があるぞ。

ダッシュをしてダッシュ中に、進行方向の斜め下に十字ボタンを入力すると……。

ツーっとすべって通路の向こう側へ移動できちゃうのだ。このような場所はたくさんある。

あやしいと思ったらすぐボンク!!

このゲームには、マップ上に隠れているアイテムや、隠し部屋がいくつもある。もしプレイ中にあやしいと思うようなところがあったら、すぐにパチキ、いやボンクをかまそう。そうすると、体力回復アイテムが見つかったりするぞ。ヤシの木やブロックをボンクしてみよう。


ステージ1でいかにもあやしい場所を発見。この岩をボンクしてみよう。

ボンクしてみると、なんとそこからボーナスステージへ行けるアイテムが出現！

アイテムを手に入れろ！

隠されているアイテムのほとんどが、体力回復系。ピンチのときに見つかるといいね。肉が落ちていることもあるぞ！

原人8変化

げじげじ原人。おしりから煙を出して攻撃？できる。

スーパー噴人。グランドボンクすると火柱が立ち、攻撃できる。

トリ原人。Bボタンを連打すれば、空中を飛びまわることができる。

ドロボウ原人。Xボタンを押すと、ニコチップを投げるぞ！

モグラ原人。Yボタンの頭の角で、特定の壁をこわすことができる。

カメレオン原人。舌を伸ばしてアイテムを取ることができる。

ボーナス面でしか登場しない、原人戦車。弾を撃ち出せる。

バレリーナ原人。2段ジャンプできる、唯一のキャラクター。

©1995 HUDSON SOFT ©1989, 1995 RED

すてーじ1

青い海が広がる見ためも涼しそうなところだ。出現する敵がまだ弱いので、ここで感覚をつかもう。

きれいな浜辺が帝国の入り口なのだ

浜辺からスタートする。出現する敵も雰囲気に合っていて楽しい。ステージの途中に中ボスが出るが、連続でボンクすれば楽に倒せるぞ。スーパー憤人になって暴れまわれ！

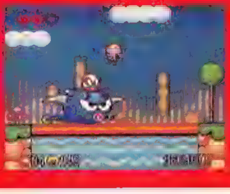
憤人になれば攻撃力がアップする。水につかるとアウト！

エリア2で出現する中ボス。炎を吐きながらダッシュしてくる。グランドボンクで攻撃すれば、ダメージを受けにくい。

BOSS チックンカッター

ロボットに乗りこみ、体当たりをしかけてくるぞ！

パレツーナ原人になっていれば、かなり楽にダメージを与えられる。



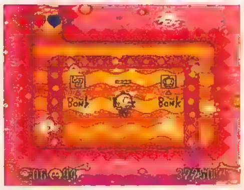
このときに攻撃するように。弱点はもちろんチックンカッター

すてーじ2

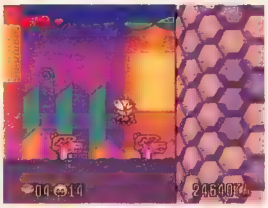
あたり一面に毒の沼が広がる、ちょっとこわいエリアからスタート。エリア2はほろほろ山だ。

毒の沼地や針の山など危険がいっぱい

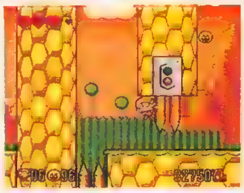
エリア1では毒の沼が広がり、エリア3からは落ち着いた雰囲気の村からスタート。とはいっても、敵は出現するので油断は禁物。針の山に注意しながら進もう！



エリア2で出現する敵に食べられると、ここに入ることができるのだ。



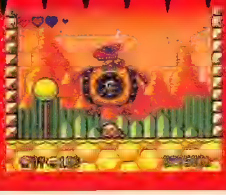
あせって進むと、沼地に落ちてダメージを受けるぞ！



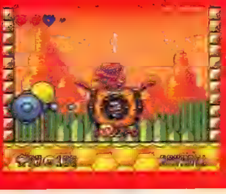
これは針の山のトラップ、一回のダメージで、ハートの半分がなくなる。

BOSS チックンハンマー

画面中を左右に移動しながら体当たりしてくる。落石も注意



左右の移動はしゃがんでいれば当たらない。離れたらすぐに攻撃



この攻撃のあと、上から石を降らしてくる。この石は、楽によけられるぞ！

すてーじ3

のっけから笑わしてくれるステージ。ゲームがはじまると同時に雷にうたれ、原人はゾンビになる。

カミナリにうたれ、ゾンビ原人に！

エリア1は、いままでのステージとはちがって、まっすぐ進んでも絶対にクリアできないのだ。

エリア1をぬけるには、このキャラをつかまえなくてはならない。

原人の魂(？)は一定の距離を飛んでいて、原人が近づくと離れる。ダッシュジャンプを使おう！

雷にうたれても死なないなんて……。じつは原人は無敵なのかな？

ゾンビしてますなぁ〜 このあいだはいくら攻撃されても死なない、ゾンビだからね。

要塞をクリアすると、ガンマンが似合うステージに行く。こいつは中ボスだ。

BOSS チックンモンス

列車型の要塞に乗っているボス。列車から落ちたらアウトだ。

口から炎の弾を吐いて攻撃。下の土管から出る柱を攻撃、すると……。

頭の部分が降りてきて、攻撃が可能になる。ハッチが開いたら攻撃しよう。

すてーじ4

はじめのほうのエリアはトラップが多く悩まされる。ここはダッシュを使わず、歩いていこう。

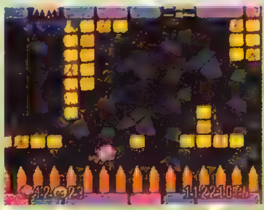
進むべき道はワナだらけ！ なのだ

こういったトラップがいたるところに設置してある。ダメージ後のわずかな無敵を利用しよう。

回転床の下は針の山。エリア1はトラップだらけのステージ。一歩まちがえるとアウトになるぞ！

このステージのボスのチックンクイーン。見た感じはかわいいマシンだが、実際は……。

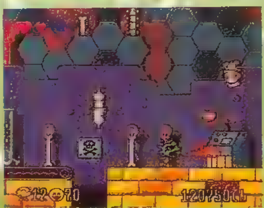
すてーじ5



トラップにはまって死んでしまった、雷は平気なのに……

これはチックンの家。これでドロボウ原人だったら、そのまんまなんだけどなあ。……残念？

原人の侵略もいよいよ大詰めを迎える。ステージ内の雰囲気もがらっと変わり、出現する敵も強力になってくる。

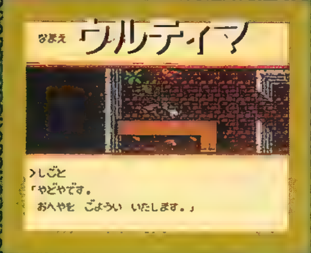


研究所っぽいところだ。ここに合うのは何原人なんだろう

温故知新 ザ・RPGヒストリー

その3 RPGの"不朽の名作"を紹介していくこのページ。今回は、2DRPGの元祖「ウルティマ」を取りあげるぞ。

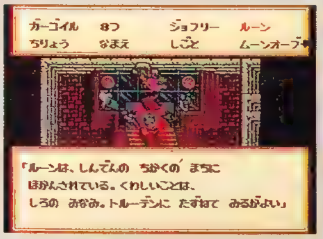
今月のお題はコレ!!



コンピュータRPGの流れを決定づけたストーリー派ゲーム

いままで、「ウィザードリィ」(以下"WIZ")「ローグ」と紹介してきた。そうなると次に出るタイトルはこれしかない。"WIZ"と並ぶコンピュータRPGの大御所「ウルティマ」シリーズである。

"WIZ"を3Dダンジョン型RPGの元祖とするなら、「ウルティマ」は2Dフィールド型RPGの元祖である。「上から見おろしたマップ上を、プレイヤーの分身が動きまわる」というシステムは、このゲームで確立されたものなのだ。「ローグ」も見おろし型ではあるが、地形やキャラをグラフィックで明快に表現したのは「ウルティマ」が最初なのである。



圧倒的な会話量と、しっかり確立された世界観がシリーズを通じての魅力だ。

そして、より重要なポイントとして、このシリーズが"ストーリー主導型"のゲームであることがあげられる。初期の"WIZ"は戦闘ゲームだった。極端な話、ストーリーにはほとんど意味がないのである。これに対し、「ウルティマ」はストーリーなくして成立しないゲームだ。いわゆる勧善懲悪とはちがう、より深い目的やテーマが、このシリーズにはある。戦闘のおもしろさや成長の楽しみは"WIZ"に遠くおよばないが、世界の広がりや、目的達成までのプロセスのおもしろさ、という点では「ウルティマ」のほうがはるかに上だ。

そもそも、「人と会話する」という概念すらもない初期の"WIZ"とは、基礎コンセプトからしてまったくちがうのである。テーブルトークRPGから、戦闘や成長のエッセンスを取り出してできたのが"WIZ"であるなら、謎解きや世界観といった要素を抽出してできたのが「ウルティマ」だといえるだろう。

戦闘はタクティカルタイプのリアルなもの。でも、あまり重要な要素ではないかも……。

この傾向がひとつの頂点に達したのが「ウルティマⅣ」である。広大なマップと、けたちがいの数をほこるノンプレイヤーキャラクター、圧倒的な会話量に奥深い謎解きなど、ストーリー主導型RPGの(当時としては)究極の形を示したのである。当然、このゲームはバカ売れし、その後のRPGシーンにも大きな影響を与えた。

「Ⅳ」以降は、世界にリアリズムをもたせることに重点を置いて発展していく。昼夜の区別をつけ、それにともなってノンプレイヤーキャラクターにもライフスタイルを(全員に!)設定する、画面上に表示される器物等のほとんどを、調べたり動かしたりできるなど、いわゆるインタラクティブ的な指向が強まっているようである。もちろん、グラフィック面の強化にも余念がない。「ウルティマ」は、いまでも進化し続けているのだ。

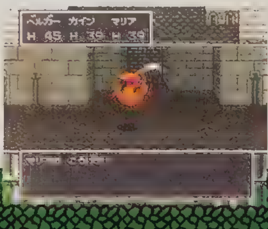
戦闘と成長の"WIZ"、世界観と謎解きの「ウルティマ」。ライバルとしてあつかわれることが多いが、本質的に異なる両者を単純に比較することはむずかしいだろう。しかし、この2シリーズがどちらも歴史に名を残す名作であり、その後のRPGシーンへの影響力は甲乙つけがたい、ということはまぎれもない事実だろう。

とにかく細かく作りこまれているゲームだ。調べられそうなものはすべてチェック!

その後のRPGシーン ～「ウルティマ」の血を引くゲームたち

現在のRPGで、会話やストーリーの要素がないものは皆無に近い。また、大多数のゲームが2Dフィールドマップ制を採用している。そう考えると、あらゆるRPGはウルティマの影響下にある、ともいえるのである。

ウルティマの影響が色濃いメジャータイトルといえば、やはり初期の「ドラゴンクエスト」シリーズだろう。また、パソコンの国産RPG草創期にも、ウルティマを意識した作品は数多く出た。日本では、「3Dダンジョン型＝むずかしい」という認識が一般的らしく、いわゆるウルティマ型の2Dフィールドマップ RPGのほうが主流となっている。そういう意味では



ウルティマタイプゲームの代表格。

初期のドラクエは、とくにウルティマの影響が強い。

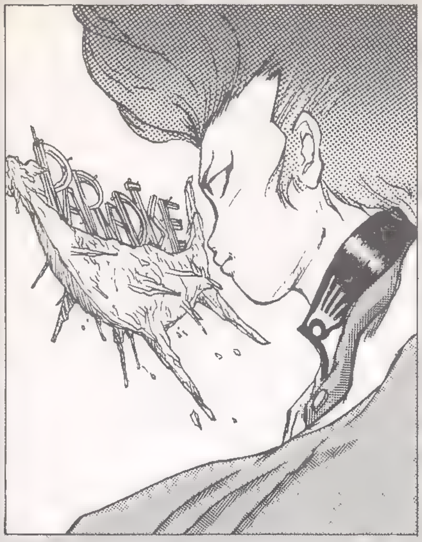
「ウルティマ」シリーズがわが国のゲーム界に与えた影響ははかりしれないものがある、といえる。

さて、本家「ウルティマ」のほうは、海の向こうで現在"Ⅷ"まで出ている。また、「ウルティマ・アンダーグラウンド」という、「ダンジョンマスター」風システムの別シリーズも展開しており、パソコンでは"Ⅱ"も登場しているのだ。こういったマルチな展開も、世界観のしっかりした「ウルティマ」ならではだ。

スーファミには"Ⅵ"と"Ⅶ"が移植されており、さらにオリジナルの「外伝」がある。

すうはみパラダイス

夏だ！ ゲームだ！ すうパラだ!!



イラスト／中村久男

キャッチ：愛媛県／夜霧なたね

美奈子のあしたの天気は？

今回のテーマ **母の日の思い出**

今回のテーマは「母の日の思い出」です。あらためてプレゼントをあげたりするのは、ちょっと恥ずかしいかもしれないけど、お父さんやお母さんへの感謝の気持ちは、忘れないでください。ゲームを買ってもらうばかりじゃ、ダメだぞ。

★結婚すると、自分の母親と夫の母親がいるので、出費も2倍である。差をつけるわけにもいかず、けっこう悩む。母の日がすぎてホッとすると、すぐ父の日だ。またお金がなくなるわが家だ。

（北海道・ルミナス）

美奈子：そうですよねぇ。主婦になると、両方にプレゼントしないといけないから、たいへんですね。家計にも影響しちゃうみたいだし（笑）。

読者のみんな、おこづかいをもらうばかりじゃなくて、お母さんたちの悩みも、ちゃんとわかってあげてね。

★母に送るものがなかったので「なにがいい？」ときいてみた。そしたら「ものはいらんから、体でかえして（手伝いをしてという意味で）」といわれたので、ちょっとドキッとした。

（滋賀県・俺が飛ぶ！）

美奈子：プレゼントを思い浮かばないみんなは、体でかえしましょう（笑）！

★今年の母の日に、オレはカゼをひいてしまい、母に“迷惑”と“心配”をプレゼントした。

（大阪府・ヨガフレア）

美奈子：これがいちばんいけないねえ。でもね、“迷惑”と“心配”を受け取ってくれるのも、お母さんとお父さんだけなんだよ。

★今年はすっかり忘れており、なにも用意していなかった。素直にあやまると「べつにいいよ、ほら去年もらった（鉢植えの）カーネーションが咲いてるもの。花はえらいわよね〜。季節がくると、ちゃんと咲くんだもの――ねぇ？」だって。

……もしかしなくても、怒ってますね？

（群馬県・かぱゆ）

美奈子：なかなかいいお母さんじゃない（笑）。……でも、ほんと花はえらいよね（笑）。

★去年の母の日の3日前、ボクの母は骨折して入院してしまいました。

母の“つきそい”は、ヒマな大学生である兄の役目。

母の日の前日、「あしたはカーネーションをもっていって」と、兄にたのみました。

当日、ボクは学校の帰りにお見舞いにいこうと思い、病室の前までいくと、ちょうど兄が出てくるところでした。

「母さん寝てるから、花は生けといたぞ。いまからバイトだから、あとはよろしくな」といい、帰りました。病室に入り花瓶を見ると、ちがう花が生けてあったので、まわりを見わたすと……。部屋のかたすみに、まっ赤な、そして、悲しげなカーネーションが一輪、生けてありました……。“シビン”のなかに！

かわいそうに思ったボクは、もう一輪、生けてあげました。

（鹿児島県・妖怪ひょうすべ）

美奈子：う〜ん……で、キミはそのあとどうしたの？

■今回のテーマはこれまで。でもみんな、母の日にはちゃんとプレゼントしてるんだね。感心、感心。父の日には、お父さんにも、ちゃ〜んとプレゼントをあげてください。

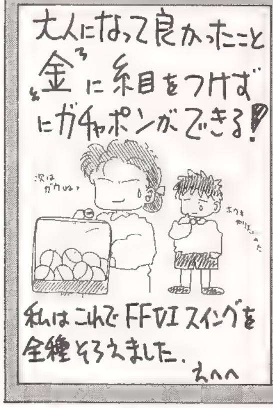
さて、次のテーマは「夏休みの宿題」です。こんな宿題をしようとか、○○くんはこんなあやしい宿題をしようとしていたなど、ハガキに書いて送ってね。

イラスト／B.MARY

すうはみワールド

大賞に、編集部オリジナルテレカ

大賞



東京都・ちく

★小学校の文集で、友人Nは将来の夢のところに「喫茶店になりたい」と書いてあった……。

（大阪府・風雲りんご）

★友だちに不幸の手紙を書いて送ったら、住所不定でもどってきました。これこそ不幸だった……。

（千葉県・たかりターンズ）

▼

★友人Oはアメリカンジョークならぬ、パキスタンジョークの使い手である。（静岡県・公園の帝王）

▼

★世の中には受験票を忘れる大マヌケが本当に存在するんです。もちろん、毎年ダシにされてますよ。〝バカの見本〟としてね……。

（愛知県・紗夜せりか）

東京都・M・いけりん

★私は自分で自分の〝いびき〟をきくことができる不思議なヤツです。

（静岡県・山パン）

▼

★犬の散歩をしていた友人Nは、選挙演説をしている車からマイクで「犬の散歩、ご苦労さまです！」といわれたことがある。

（愛知県・竹城せりむ）

▼

★〝チーズ蒸しパン〟が全盛期のころ、私は〝サツマイモ〟の入った蒸しパンを食べた。とてもおいしかったので、「〝イモムシパン〟おいしかったよ」といったら、ひどい誤解をうけた。

（滋賀県・暗黒組織SHADOW）

★「クロノ・トリガー」でマールの名前を〝プレイ〟にして〝プレイディア王女〟と呼ばれたのは、私だけじゃないはずだ!!

（大阪府・津月あすか）

▼

★先生にノートを提出したら「なんですか、これは？」ときかれた。見ると〝指導者〟と書いたはずが〝指導アーマー〟になっていた。きっと夜中までFFVIをやっていたせいだろう。（愛媛県・龍霧聖鴉）

▼

★ボクのかよっている習字教室では、年功制で級位が上がる。

（京都府・AUGUレオ）

▼

★ボクの友人Hは「FEはボクの娘のようなものだ！」といっておきながら、２カ月後に中古ソフト屋に売りとばした外道なヤツです。

（東京都・ねす）

熊本県・龍虎乱舞じゃ

すうパラ川柳道場

本日のお題　すうパラ

特選
すうパラや
ああ、すうパラや
すうパラや
東京都・すうざん

初段
すうパラを
読むために買う
Theスーかな
埼玉県・錠きゃべつ

タイトルが
でかくて載らぬ
悔しさよ
大阪府・ヤダモンだもん!!

息を吸う
パラッとページが
めくれちゃう
岐阜県・今さつき

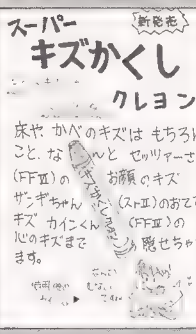
初段
忘れない
初採用の
ときめきを
神奈川県・まんぼう佐助

総評

すうざんの川柳からは、本屋で買うときの緊張感、ページをめくるときの高なる胸の鼓動、掲載されていたときのよろこび、ボツだったときの怒りと深い悲しみといったさまざまな想いが伝わってくる。な〜んて、大ウソこいたところで、さらばじゃ。錠きゃべつを初段に認定するぞ。

特選に、編集部オリジナルテレカ

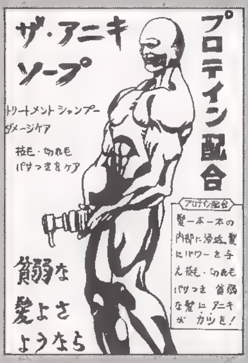
試供品はいかが?
〜医療品編



体中のキズが消えたザンギをモデルに起用しようと思ったけど、見苦しいのでやめました。

新潟県・しぶやまきこ☆6

〜シャンプー編



福岡県・GO.

とくに「髪にマッチョが足りない!!」と悩んでいた人にオススメできる!?

すうパラ国語辞典 第二版 ちょっぴりワイド

【て】

【ティナ】
◎FFⅤのバッツ同様、まわりに飲みこまれ影がうすいⅥの主人公(?)。結局、地球レベルの愛にめざめてしまった(泣)。
(群馬県・かぱゆ)

【てかげん】
◎対戦ゲームなどで、相手が弱いときにしてやるお情け。しかし、これがもとで負けた場合、次は本気になってしまう。
(福岡県・チバムーン)

【敵】
◎なぜか美しさと強さは、正比例の関係にあるものが多い。
(北海道・樹魔夜)

【テトリス】
◎落ちものパズルゲームの元祖。ソビエト連邦の遺産。
(愛知県・バブーン)

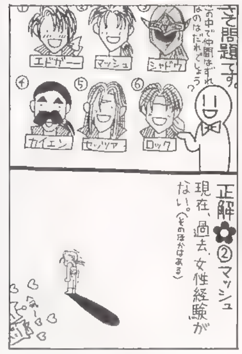
【天使】
◎メガテンではプライドだけが高く、悪魔よりもやっかいな存在。(福岡県・ぺやんぐ)

【伝説のオウガバトル】
◎はじめてプレイする人にとって、最大の敵は民衆である。
(大阪府・鷹嶺奏)

◎「続編は、本当に伝説になるのでは……」と危惧されるソフト。
(鳥取県・虻の一まる)

いきなりクイズ

秋田県・アリラン柔突起



真実とは、ときとして人を深くキズつける。マッシュにしてみれば、大きなお世話だけど(笑)。

おハガキ募集中

おハガキ募集のお知らせです。
●すうはみワールド
●マンガ天国
●すうパラ国語辞典
募集することばは「は」です。
●試供品はいかが?
募集テーマは「テレビ」だぜ!
●次号の予告(仮)
本誌次号の予告を勝手に作っちゃおう!! インチキくさい予告をしてくんろ。文字ネタでよろしく。スポーツ新聞の見出しのようなものでもOKだぞ!
●すうパラ予備校(仮)
ゲームキャラが先生や講師になるとしたら、それはどんな内容になるか考えてくれ〜い。お笑いだよ。
●なんでもBEST3(仮)
「この人だ!」と思うゲームキャラ1人と理由を書いて送るべし。募集するテーマは「不幸な人」。
●すうパラキャッチコピー

マンガ天国

大賞に、編集部オリジナルテレカ

北海道・そもさんせっぱ

本当にそう思う? そのことばに、いつわりはないか!? すがすがしい一品だ。

千葉県・剣☆千尋

札束だったら、往復ビンタをしていたのかな〜。シーダのことだ、絶対やってるな。

大賞 福岡県・尾上おケツ男

彼は永久に人前で、肉を食えないでしょう。ベジタリアンになるのがいいかも。

大阪府・はちうまともみ どらえもん

強いのび太を陰から見つめるさびしそうな男が1人……。キャスティングがうまい。

兵庫県・猫眼石 色男危機一髪!

オスカーが知らないうちに、エドガー1人で勝手に盛り上がっているのが笑えます。

島根県・佐々木ランラン

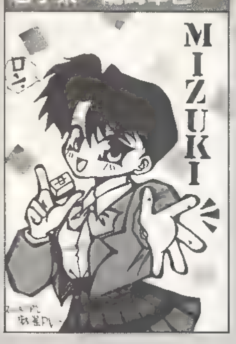
彼の脳裏によぎるのは、つらく悲しい思い出ばかり……(笑)。今度は楽しい!?

すうパラ美術館

秋田県・[illegible]

デフォルメがキュート。今度は全員描いてね、っていったら怒る？（笑）。

岩手県・[illegible]



みづきちゃんがかわいい、数少ない麻雀イラスト。もうパラダイスはプレイしたかな？

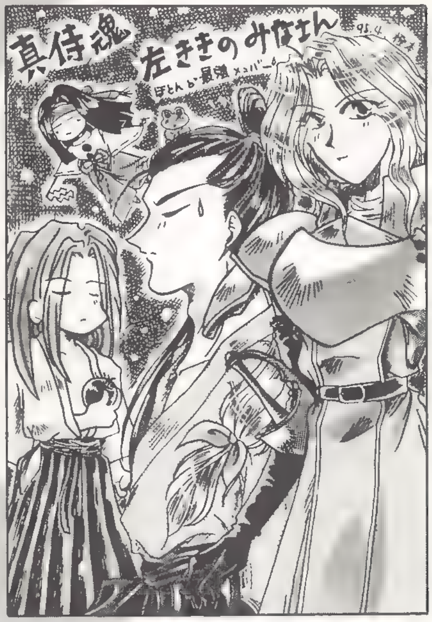
愛知県・[illegible]

発売が待ち遠しい「聖剣伝説3」。これからの新情報をお見のがしなく！

北海道・Lala

やはりこのイベントは人気が高いみたいね。ここで涙した人もいるのでは。

大賞



千葉県・樫本叶

おもしろいところに目をつけましたね。左ききの人には天才肌が多いときくけど、どうなんでしょ。うしろのミツキもイカス。

大阪府・[illegible]

気合いの入ったオスカー様です。今回の特集はお気にめしましたか？

広島県・綾原そば

この人（？）の勝ちポーズは、なんか楽しそうでいいです。

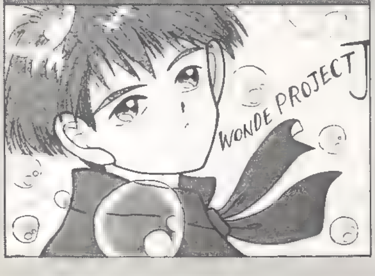
長崎県・[illegible]

テーマに共通点があるという「スタンド・バイ・ミー」は読んだかな？

福岡県・[illegible]

いいです。イカしてます。これを見て思わず〝バタ坊〟を思い出しました。

栃木県・[illegible]

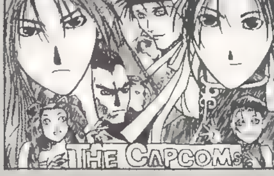


しゃぼん玉を見つめるピーノ。ものうげな瞳は、いまなにを思う。

石川県・[illegible]

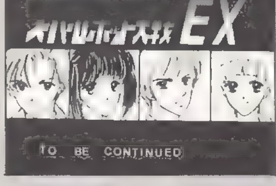
こりゃまたなつかしい。GB史にのこる名RPGだと思うのは私だけか!?

福井県・[illegible]



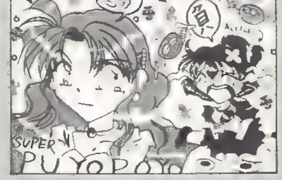
格ゲーで大人気。このようにとくに女性が（苦笑）。

東京都・[illegible]



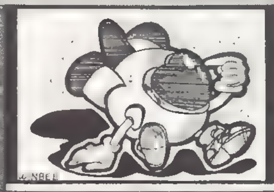
第3次、第4次はもうクリアしたのかな？　次は第4次のイラストもね。

福島県・[illegible]



泣くなアルルよ、勝つ日もあるさ。〝通〟や〝なぞぷよ〟にもチャレンジしてね。

[illegible]



シンプルだけど、ほのぼのとしてなんだかかわいい。

滋賀県・曽我部ひろ

Ⅲはスーファミに移植されないんでしょうか、期待している人もいるのでは。

茨城県・蒼瀬沙耶

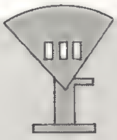
CMが怖かったおぼえがあります。キミの友情はだいじょうぶかい？

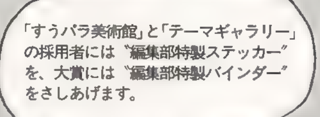
京都府・[illegible]野純子

さわやかなメガネ美人のきららちゃん。ひょっとしてルッカとかも好み？

大阪府・[illegible]

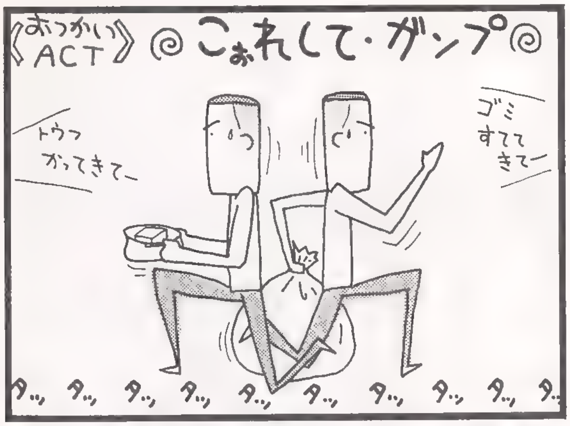
うしろが気になる第2弾。キースの背後にさりげなくお種。しかも光ってる。





「すうパラ美術館」と「テーマギャラリー」の採用者には〝編集部特製ステッカー〟を、大賞には〝編集部特製バインダー〟をさしあげます。

ゲーマーズねっと

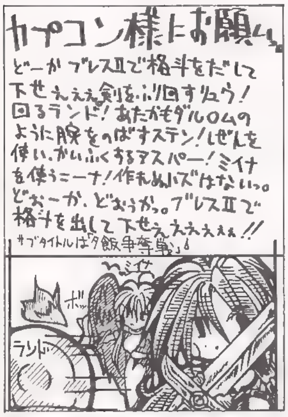


>GO アクション

いまさらですがストⅡの映画見ました？　なんとも濃いガイルでしたね。映画がゲーム化されるのも、いまやすっかりお約束のようですが、ACTにかぎらず某次世代機の「RAMPO」のようにADVっぽいゲーム化もおもしろそう。

★あ・の・PCエンジンのカルトSHT「超兄貴」シリーズの新作が、ついにスーファミに登場するそうですね。なんでも格闘ゲームとか。うおぉぉぉ〜っ！　この日を待ってたぜぇ〜っ！　アドン&サムソンへ。ボ◯ード兄弟に負けるなぁ〜っ!!

（沖縄県・侍ヴィクトリー）



千葉県・RAKUTO

★「スターゲイト」ゲーム化決定！　映画がおもしろかったので、ゲームはそれ以上おもしろいものにしてほしいです。「007」も任天堂から出ることだし、映画を題材としたアクションゲームが見なおされるときがきたか!?

ほかにもゲーム化が期待される映画はたくさんありますが、いまいちばん実現してほしいのは「フォレスト・ガンプ」。いい話ですよ。ガンプの足の速さをいかした楽しいゲームを作ってほしいなあ。

（福岡県・ぺやんぐ）

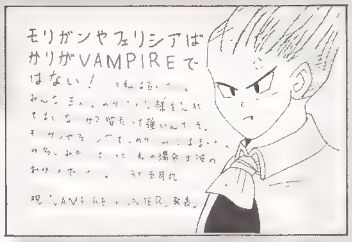
★近所のゲームセンターで、はじめて女子高生を目撃してしまった。2、3人で「ヴァンパイアハンター」をやっていました。なかでもメガネをかけた学級委員ふう（？）の子がえらく強くてビックリしました（目がコワかったけど……）。Theスー読者の女の子もあんな感じなのかと思ったら、またちょっとコワくなってしまいました……。

（東京都・デイトナUMA）

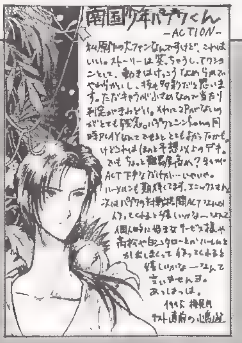
千葉県・キートンです

福岡県・ウォルス

北海道・五月丸



ゲームセンター発
アーケードACT FAN



山口県・小鳥遊月彦

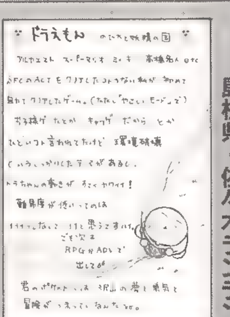
ちょっぴりなつかしいけど おすすめ ACTゲーム

★はじめはたんなるキャラゲーかと思ってたんですが、プレイしてみたら……いやぁ〜ハマりましたよ「アラジン」。とくに赤い宝石集めが熱い！

（東京都・花梨弥々）

千葉県・エルフの鍵

東京都・亜部川みど虫



島根県・佐々木ランラン

ゲーマーズねっと **おハガキ募集中！** 「アンジェリーク」ファンのお姉さま（お兄さまも可）守護聖様争奪人気投票に1票を。ねっと内「ああっ守護聖さまっ」の係まで！

RPG幻想倶楽部

TALK & TALK

「ミスティックアーク」にそなえて「エルナード」やってます。山田章博氏キャラデザの“バズー！”も忘れずにね。

★最近、RPGのキャラクターデザインのすごいこと！　天野喜孝、鳥山明の両名はいうにおよばず、末弥純さん、小林智美さん、山田章博さん、米田仁士さん、結城信輝さん、藤原カムイさん、藤島康介さん、江川達也さん……ああっこうしてお名前をあげていくだけで卒倒しそうです！　ぜひそのすばらしいキャラクターたちをぞんぶんにいかすシナリオを作ってほしいです。切実に願っております。

（東京都・ほうむず）

★No.10の佐々木ランランさんへ。私も「バズー！　魔法世界」ほど報われないエンディングを見たことがないです。私はしばらくぼうぜんとしてしまいました。いくら世界の平和のためだからって、主人公たちの運命はかわいそすぎる！

（東京都・山吹緑子）

★「俺たちは、なかまだ！」——このセリフ、一見なんの変哲もないようだけれど、「リジョイス」のいくつかのシーンでこのセリフをきいたときにはその意味が重たく感じられた。とくにハワード城でのイベントでは泣かずにはいられなかったほど。なにがいいたいかというと“思い”が伝わるセリフこそが人を感動させるってこと。それが、ごくありふれたいいまわしであったとしても……。

（栃木県・ユン＝ファ）

★私はマルチエンディングというものがあまり好きではない。だって、マルチときけばすべてのエンディングを見たくなるというのが人情でしょ。でも、だからといって、そのためだけに何十回も同じ序盤をやるのも、なんかおもしろくないじゃないですか。やはりエンディングは大感動の超大作のもの１つで十分だと思うのですが……。　（福岡県・エヌ氏）

——反論、打開策など待ってます!?

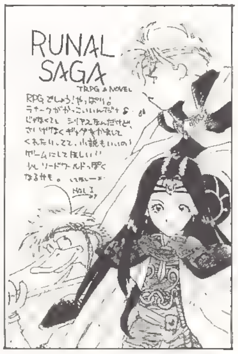
新設 エストの小島!?

宮城県・黒川春姫

「エストポリス」ファンのかたおハガキ待ってます♡

栃木県・うずらたまこ

福岡県・花咲小町



東京都・伊藤晴樹

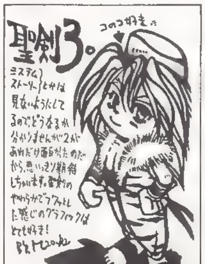
SQUARE WORLD スクウェア・ワールド mini

★B.C.12000—ジール王国——「クロノ・トリガー」のなかで、この時代がいちばん好きなんです！　ジール王国のフィールドがすごく好き。グラフィックも音楽もグッド！　キャラだったらやっぱりダルトンがいいかな。

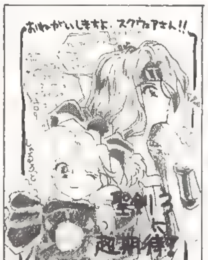
（愛知県・竹城せりむ）

★いまごろおそいけど、FFⅥはすごかった。エンディングを見たとき、心がくすぐったいような。そして終わったとき、心のなかに“石”がのこっているような……ことばなんかじゃ、いいあらわせないなにかがFFⅥにはあった。ティナ——ありがとう。

（福岡県・ムック）



神奈川県・緑チョコボ

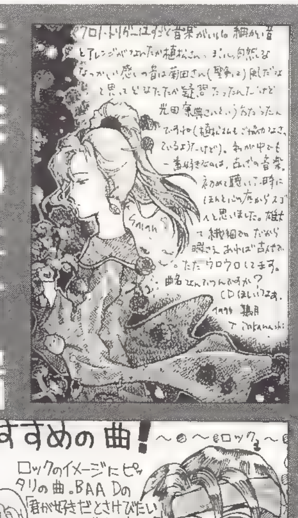


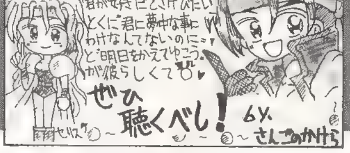
長崎県・冷茶将軍

大阪府・金曜日は肉だんご

千葉県・しっぽ

音楽の井戸端



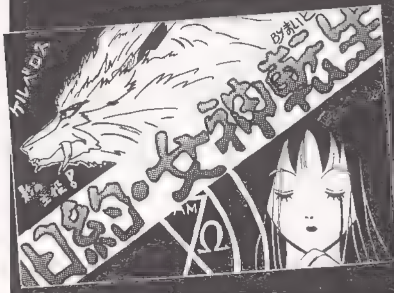


悪魔っ子クラブ

★BUCK-TICK（バクチク）というバンドの「M.A.D」という曲とハザマ・イデオのイメージがかさなります。ハザマが心のなかにもつ闇（やみ）と「M.A.D」がもつ闇とは共鳴（きょうめい）しあう部分があると思います。どちらも母親の胎内（たいない）における胎児期（たいじき）の記憶（きおく）が重要な位置（いち）をしめていると思うので……。

（京都府・遠野純子）

宮城県・しいりうす

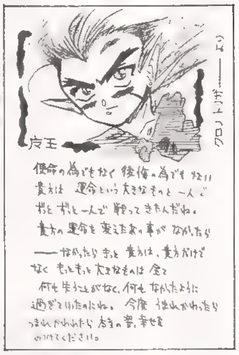


千葉県・湯太郎&真愛

茨城県・リデル

RPG 悪役商会

福岡県・GO.



神奈川県・炎野泉

★「MOTHER 2」で私がいちばん気に入ったのはギーグ。人間味もなく、人格は崩壊（ほうかい）しているけど、迫力（はくりょく）がある!! 最近のRPGにこんな威圧感（いあつかん）のあるラスボスはいた？ あの恐怖（きょうふ）と迫力は忘れられない！ 最初の音楽もギーグらしく、かっこよくて好き！ ギーグはそんじょそこらのラスボスとちがうんだよ。私はギーグさまと呼んであげたい。それにしても、むかつくのはポーキー！ とくに、あの口のききかたが！ アンタのせいでギーグさまは倒（たお）されたんだよ！

（大阪府・月光）

★悪役にはFFのギルガメッシュやオルトロスのようなギャグ道をつっぱしり、それでいてどこか律儀（りちぎ）でにくめないヤツがいいですね。でも、こういう敵に戦闘（せんとう）で負（ま）けたときほど、くやしいものはない。

（兵庫県・流星）

WIZの小部屋

東京都・青葉呆

兵庫県・礼

RPG わき役列伝

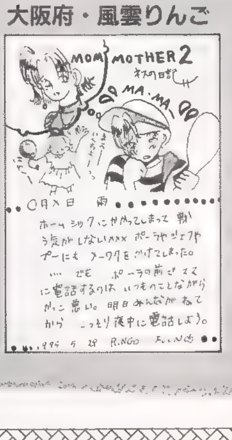
★「大貝獣物語（だいかいじゅうものがたり）」のグジュー。ファンではないけれど、ヤツに勝ったあと、なんともいえない気持ちになった。なんとかして主人公たちを止（と）めようと必死（ひっし）にくいさがり、ついには自分の身を犠牲（ぎせい）にしてまで主人公にいいたかったことば……うーむ、それが本当の“愛”というものかもしれません。味方だけでなく敵キャラも全員、とてもいい味を出してました。

（東京都・いけしん）

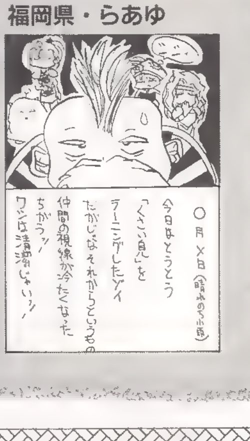
京都府・海老けいか

長崎県・氷月克幸

キャラクター絵日記



大阪府・風雲りんご



福岡県・らあゆ

おたより募集中よ

●TALK&TALK
ゲームの感想やRPGにまつわるエピソード、なんでもトーク。

●スクウェアワールド
3度のメシよりスクウェアを愛するアナタのために。

●悪魔っ子クラブ
悪魔に心ひかれるみなさまが集う禁断の館どす。

●RPG悪役商会
アナタが感じる悪役へのこだわりを教えてくださいませ。

※投稿はハガキ、またはハガキと同じ大きさの紙でおよせください。大きすぎると絵や文字がきれてしまうのでご注意を。

テーマギャラリー

お題▶かまいたちの夜

シルエットなので、描きにくいかな？　なんて考えていたのに、たくさんのイラストが送られてきたっス。そんな不安はとりこし苦労でしかなかった……。おそるべし(笑)。

岐阜県・木染月見

はじめてこのメモを見たとき、背中に冷たいものを感じなかったかい？

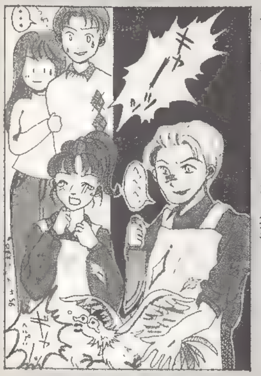
愛知県・綺雪流菜

このゲームをやったあと、スキーにいくのが怖くなった人もいるのでは。

大阪府・金曜日は肉だんご

「そうだ、ジェニーを使ったにちがいない」、透はまさに迷探偵!?

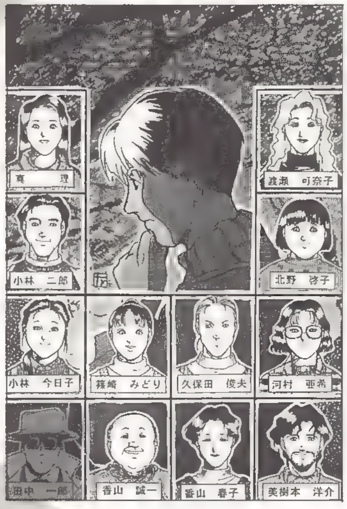
千葉県・稚瀬湯太郎



小林さんがあやしい！　なぜって？　もちろん、完全に目がイッちゃってるから(笑)。

大賞

神奈川県・書店のなっとう



大賞はたくさんの人物を描いてくれた、このイラストに決定！　透は犯人をつかまえることができるのか!?

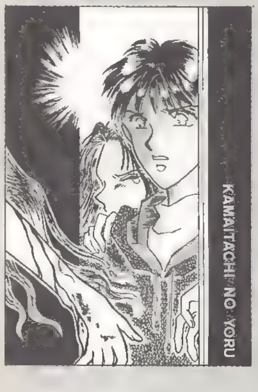
福島県・風武

バッドエンディングの種類なら、どんなゲームにも負けないぞ(笑)。

岐阜県・松浦敏樹

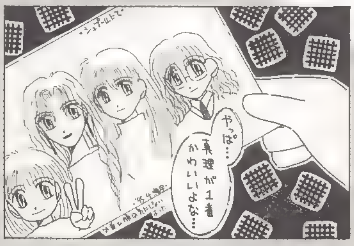
事件に巻きこまれる(？)とは知らず、無邪気にはしゃぐ俊夫とみどり……。

福井県・ねくたー



クローゼットを開けると、そこにはかわりはてた○○の姿が……。夜、遊ぶときは注意すべし。

群馬県・海宇くるみ



なにげなく撮った記念写真。このなかに犯人がいる可能性も……!?　すべてを疑う自分が怖い。

神奈川県・有里

本編(？)のほかにも、ちがうストーリーがいくつかあるので、長く楽しめるね。

埼玉県・暗黒帝王

みんなが一度は見るであろう(？)このシーン。あまりにも悲しすぎる。

東京都・このだ穂鳥

ほほえましい透と真理のイラストは少なかったな〜。ナイスなボケ&ツッコミなのに。

今週の奇特なものたち

奇特の新作

千葉県・JON星人

うれしすぎて声も出ないぞ(ウソ丸かじり)。大王にはあと一歩。

宮城県・猪・鹿・ボンおやじ

こいつらに教育されるくらいならオイラは悪い子のままでいいっス。

千葉県・食い道楽の父

あいかわらず、こういったネタを考えるのがうまいな。あっぱれ！

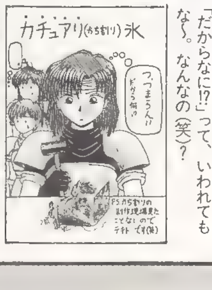
秋田県・B-T

強さと男らしさをもとめるあまり、ついに禁断の道に……(笑)。

山口県・勇者路頭

泣くくらいなら、最初からちゃんと作戦を考えんか——っ！

神奈川県・湘南祝月J2



「だからなに!?」って、いわれてもな〜。なんなの(笑)？

北海道・柊滉玖

頭のとがってる部分が硬そうで、ちょっとイヤかなと思う、私。

次のテーマは？

すーぱーなぞぷよ

怒り爆発！ Part1

私の弟（小6）は先日、友だちとFCショップにいってきました。なにも買わずに帰る途中、同じ店から出てきた男（高校生ぐらい）2人につけられ、人どおりの少ないところで「金を出せ」と恐喝されました。弟は8000円以上のお金をとられました。そのなかには誕生日プレゼントとしてもらったお金も入っていました。「これだけは――」と出ししぶったのですが「痛い目にあうのと、金出すのとどっちがいい？」と、おどされ、しぶしぶ出しました。

本当にこの男2人が許せません。どうして人からものを巻き上げたりするのか。FCショップというところが、べつに怖いところだと思ったことはありませんでした。でも、いまは怖いです。そんな人たちがいるかと思うと……。

ゲームに対する偏見などといわれていますが、ソフトショップの治安が悪いのですから、偏見をもたれてもしかたがないです。みなさんも気をつけてくださいね。

（兵庫県・いますぐその男を警察につき出したい姉）

●こういう話をきくと頭にくるけど、それ以前に悲しくなっちゃうのは私だけでしょうか？

わいわいフリートーク

東京都・犬梵

友だちと対戦プレイするのが一般的になった現在では、コントローラが2個ついているのは重要だね。

グラフィックが昔にくらべてずいぶんキレイになってきました。それ自体はいいことだと思うんですが、細かく描きこみすぎてるような……。

例を出すようで悪いんですが、FFⅥのシャドウ……。はじめ、どこにいるのかわかんなかったですよ。「この犬がシャドウ……？」とまでは思いませんでしたが。

あと、宝箱が完全に背景とまざってるとこところが、ずいぶんあったような気がするし……。

メーカーさまには〝キレイでわかりやすいグラフィック〟を心がけてほしいなぁ……。

（兵庫県・如月海）

●せめてキャラぐらいは見やすいようにしてほしいですな〜。

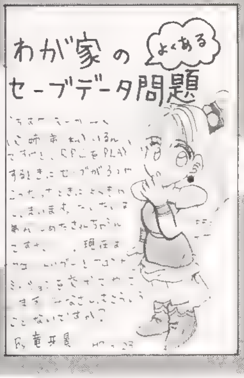
採用者に、編集部オリジナルステッカー

家族でSFC

京都府・笑

ケンカできるのも、家族にSFCで遊ぶ人がいるおかげかな!? 住所は県名までキチンと書くように。

神奈川県・竜牙影



家族でソフトを共有することって、多いみたいだね。そうなると、バックアップは5つぐらいほしいな〜。

仕事でもないのに夜中に眠い目をこすってハガキを書く投稿者と「仕事だから」と夜中にシクシクと泣きながら（笑）机に向かう編集者。なんだか不思議なカ・ン・ケ・イ♡

おたがい眠いけど（笑）、この星空の下のどこかに私たちがいると思って、がんばってくださいね。といって仕事を増やすヤツ（笑）。ありがたいでしょ？（兵庫県・流星）

●夜中、トランス状態で書いたハガキを、徹夜してハイになった編集者が読む。ダイナミックなページだね（笑）。

SFCソフトを100倍楽しむ方法？

●たくさん発売されているSFCのソフト。それを骨のずいまで楽しんじゃおう。工夫しだいで、いろんな遊びかたができるはずだぞ。

神奈川県・雪麿

レースゲームで逆走して遊ぶのは、いまや常識。しかし、それをハンデにして遊ぶのは初耳ですぜ。

クリアできないソフトの活用法。私は「すーぱーなぞぷよ〜ルルーのルー」を買ったのですが、難しくていきづまってしまいました。

「売っちゃおうかな」と思ったのですが、オプションモードでBGMがきけることが発覚！ いまではBGM専用ソフトとして使用しています。ゲームだけがSFCじゃないぜ!! でも、なんかむなしい気がする……。

（茨城県・リナ＝メグミ）

●たしかに、ちょっとむなしい気がするね（笑）。時間がたってからプレイすればクリアできるかも？

駅のホームでいろんな人を見かけます。そのなかで気になったのが、構内にある指名手配のモンタージュを食い入るように見ていたOLっぽい人でした。知り合いか？

私 最近までRAC以外のゲームはあんまりプレイしていなかった。でも「伝説のオウガバトル」「極上パロディウス」をプレイして、SHT、SLGにハマってしまった。

ゲーマーたるもの、いろいろなジャンルをプレイしてこそ、真のゲーマーといえるのではないかと思う、今日このごろ。

(福岡県・テクノファルン)

●興味をもったら、いろんなソフトで遊んでみるべし。

どれくらい？

大阪府・れいママ

月に1〜2本ならけっこう多いほうだと思うけど、ほかの人はどのくらい買っているんでしょうかねえ？

怒り爆発！ Part2

先 日、友人とゲーセンにいったのですが、とてもイヤなことがありました。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」をやろうとしたら、いきなり乱入されてボロ負けしました。気分直しに「真サムライスピリッツ」をやっていたら、友人が「対戦しよう」というので対戦することにしました。

私が勝っても無言でコンティニューしつづけるので、「おかしい」と思い友人のほうへいきました。「どうしたの？」ときくと「さっきアンタ、乱入されたでしょ。その乱入したヤツがさ、こんなヘタに台を使わせんのもったいねー「パパァ、早く帰れ」って横でいってたんだよ」といってきました。

たしか小学校3〜4年ぐらいの3人の男の子だったと思います。信じられませんでした。そのとき「もうゲーセンにいきたくない」とまで思いました。すごくくやしいし悲しかったです。ただのマナー違反なのか、女性差別なのかわからないけど、すごく悲しかったです。

(神奈川県・まんぼう佐助)

●最近「ゲーセンのマナーが悪い」ってハガキが多いなー。マナーが悪い人には編集者が路上でDDTをお・み・ま・い・よ♡

ふ と思ったのですが、ビデオレンタルみたいにカセットもレンタルできないだろうか。

そうすれば「ちょっとやってみたいけど買うのは……」とか「ほしいけど、お金がなぁぁぁいっ」という人も手軽にプレイできるようになると思うのだが。

高レベルのソフトがつぎつぎと発売されている現在、学生であるオレらには、そうカンタンに買えるものではない。

値段を下げられないというのはわかる。ならレンタルみたいに発想の転換をしてもらいたいものである。 (千葉県・ラクト)

●レンタルか〜。実現するのはちょっとムリだと思うよ。でも、考えてみるとFCのディスクシステムってつくづく安かったなぁ。

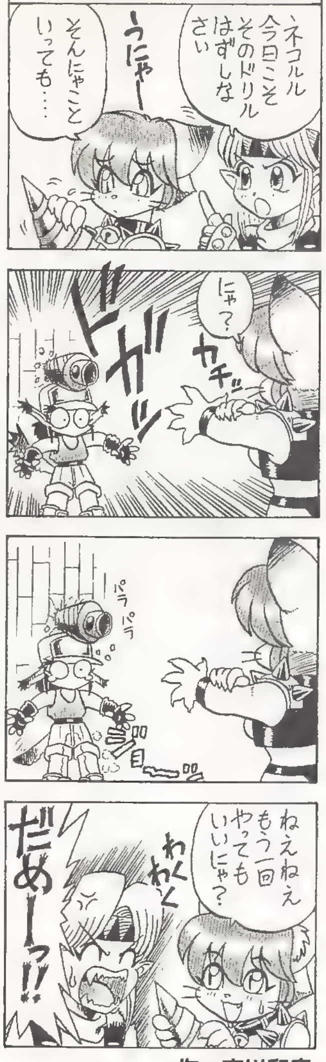
やったもの勝ち

なんでもアリだね(笑)。下の注意事項をしっかり読んで、じゃんじゃんハガキを送ってくださいな。

神奈川県・霧島カイリ

おまかせ☆冒険者!!

呪いのドリル③!!の巻



作・市川和彦

すうパラいんふぉめーしょん

おハガキ大募集

●美奈子のあしたの天気は？
●すうはみワールド
●マンガ天国
●すうパラ美術館
●テーマギャラリー
●ゲーマーズねっと
●RPG幻想倶楽部
●わいわいフリートーク

採用の方には本誌特製ステッカーを、また各コーナーでも受賞作品には、さらに素敵な賞品をプレゼントします。

応募のきまり

★応募するさいには、以下の点にご注意ください。

・住所、氏名、年齢、電話番号はかならず書くこと（ペンネームは必要な人だけ)。

・1枚のハガキにはひとつのコーナーのネタだけ書くこと。

・鉛筆書き、またはカラーのイラストの応募はご遠慮ください。

・なお、採用、不採用にかかわらず、応募作品は返却いたしませんので、ご了承ください。

特製ステッカーのお楽しみ

特製ステッカーの裏紙の番号は、特製バインダーが当たる特別抽選番号です。

当選番号はTheスーパーファミコンの5の倍数号ごとに発表されます（次回は№15)。該当ステッカーをおもちの方は、編集部まで返送していただければ賞品と引きかえます。

くわしくは、当選番号発表号をご覧ください。

あて先はこちら

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン編集部
「すうはみパラダイス」
各コーナー係まで

7月7日号のゴメンナサイ

P46 ヨッシーの秘密①→ヨッシーの秘密②
P47 ゴールの秘密①→ゴールの秘密②
P72 文中で紹介された「インディゾーン2」は発売されません。卒業生の作ったソフトハウスから今夏に発売されるのは別のゲームです。
P133 見出しが一部入れ替わっていました。
付録・P30 マップの写真の天地左右がまちがっていました。

アンケートハガキの書きかた 1-2-3

編集部へひとことの欄は、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどナンデモお書きください。裏側のアンケート回答欄には、下記の質問事項にあてはまる番号を、黒のボールペンかえんぴつで枠内に記入してください。数字は算用数字（1、2、3）を使い、はっきりわかりやすく書いてください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

アンケートの記入例

数字は枠内に1文字をハッキリと。複数回答のものは、左のほうから記入していってください。

	よい例	悪い例
回答が5の場合	5	5
回答が08の場合	0 8	8
回答が15の場合	1 5	15
回答が1の場合	1	1

1 性別

1 男性
2 女性

2 年齢

※数字が1ケタの場合は、左の1マスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学校
02 中学校
03 高校
04 大学・大学院
05 短大・専門学校
06 予備校
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 技能・労務職
12 自営業
13 公務員
14 自由業
15 アルバイト
16 主婦
17 無職
18 その他

4 SFCソフトの所有本数は？

※数字が2ケタの場合は左の1マスに0を、1ケタの場合は左の2マスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

01 ファミコン通信
02 月刊ファミコン通信攻略スペシャル
03 ファミリーコンピュータマガジン
04 ゲームウォーカー
05 セガサターンマガジン
06 Theプレイステーション
07 GAME ON
08 ログイン
09 覇王
10 必本スーパー
11 マル勝スーパーファミコン
12 電撃スーパーファミコン
13 Vジャンプ
14 Theスーパーファミコン
15 その他

6 おもしろかった記事をあげてください。（5つ以内）

7 おもしろくなかった記事をあげてください。（5つ以内）

01 RANDOM ACCESS
02 DATA COLLECTION
03 思い出記念館
04 ALL GAME CHART
05 ザ　テストプレイ
06 スーパーマリオ～ヨッシーアイランド
07 聖剣伝説3
08 天地創造
09 実況ワールドサッカー2～FIGTHING ELEVEN～
10 ミスティックアーク
11 学校であった怖い話
12 バンプレ熱血CLUB
13 コラムス
14 キャロットクラブ
15 ペーパータウン
16 ゲーマーの本棚
17 ファミコンショップ道中記
18 4時からサテラ
19 バトルロボット烈伝
20 天地を喰らう～三国志群雄伝
21 超原人2
22 RPGヒストリー
23 すうはみパラダイス
24 RPGスクール
25 ブランディッシュ2
26 史記英雄伝
27 スーパーF1サーカス外伝
28 らんま1/2～奥義邪暗拳
29 スーパーV.G.
30 ピットフォール～マヤの大冒険
31 スーパーブラックバス3
32 実戦！ パチスロ必勝法クラシック
33 企業ウォッチング・バリエ
34 バーチャルボーイソフトのすべて
35 特別企画 アンジェリーク守護聖様にラブラブフラッシュ
36 蓬莱学園の探索
37 蓬莱学園案内所分室
38 セントアンドリュース
39 バスマスターズクラシック
40 忍者龍剣伝・巴
41 NBAバスケットウイニングダンク
42 カオスシード
43 もってけoh！ ドロボー
44 Mr.コカトリス
45 的中競馬塾
46 ダービージョッキー2
47 常勝麻雀　天牌
48 裏ワザGRAND PRIX
49 裏ワザ番長の極道（きわめみち）
50 悩んでるタール人を救え！
51 攻略本の攻略
52 オススメソフト品評会
53 付録・スーパーファミコンオールソフトカタログ
54
55
56
57
58
59
60
61

8 あなたがもっているマシンを教えてください。（いくつでも）

01 スーパーファミコン
02 ファミコン
03 PCエンジン
04 PCエンジンCD-ROM²／DUO(-R)
05 メガドライブ
06 MEGA-CD／2／WONDER MEGA
07 セガ(V)サターン
08 プレイステーション
09 ゲームボーイ
10 ゲームギア
11 ネオジオ(-CD)
12 PC-9801シリーズ
13 X68000シリーズ
14 FM TOWNSシリーズ
15 Macintoshシリーズ
16 3DO
17 その他

9 これから買いたいと思っているゲームはなんですか？(3つ以内)ゲームは50音順にならんでいます。

番号	タイトル
[illegible]	朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋 必技流
[illegible]	赤ずきんチャチャ
[illegible]	あかずの間〜FORBIDDEN ROOM
[illegible]	悪魔城ドラキュラXX
[illegible]	アニマニアクス
006	アメリカンバトルドーム
007	アリスのペイントアドベンチャー
[illegible]	アルバートオデッセイ外伝〜翼の記憶
[illegible]	イースV(仮)
[illegible]	稲妻サーブだ！ スーパービーチバレー
[illegible]	インディ・ジョーンズ
[illegible]	ウィザードリィVI〜禁断の魔筆
[illegible]	ウェディングピーチ
[illegible]	ヴェルヌワールド
[illegible]	海のぬし釣り(仮)
[illegible]	ウルティマ〜恐竜帝国
[illegible]	ウルトラプロ麻雀(仮)
[illegible]	ウルトラベースボール実名版'95
[illegible]	ウルトラリーグ〜燃えろサッカー大決戦
[illegible]	AIII S.V.
[illegible]	HT&T ドラゴンズヘヴン(仮)
[illegible]	SD F1 グランプリ
[illegible]	エナジーブレイカー
[illegible]	NBAバスケットウイニングダンク
[illegible]	エメラルドドラゴン
[illegible]	カオスシード
[illegible]	柿木将棋
[illegible]	神楽伝記(仮)
[illegible]	学校であった怖い話
[illegible]	ガンガンガンチャン
[illegible]	元祖パチンコパチスロ2(仮)
[illegible]	鬼神童子ZENKI〜烈闘雷伝
[illegible]	キャスパー
[illegible]	キャプテン翼J(仮)
[illegible]	キャリアエース
[illegible]	享楽・三洋・豊丸・大一・マルホンPalor！パーラー！2
[illegible]	クーリースカンク
[illegible]	クリスタニア
[illegible]	黒鉄ヒロシの優駿伝説
[illegible]	クロックタワー
[illegible]	ゲームの達人 THE上海
[illegible]	甲子園4
[illegible]	GO GO ACKMAN2
[illegible]	攻略カジノバー
[illegible]	黄龍の耳
[illegible]	ころんらんど
[illegible]	紺碧の艦隊
[illegible]	コンバット！
[illegible]	最強〜高田延彦
[illegible]	サウンドファンタジー
[illegible]	ザ・心理ゲーム3〜タイムトリップ
[illegible]	桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法

番号	タイトル
[illegible]	鮫亀
[illegible]	JBザ・スーパーバス
[illegible]	シェラザード伝説〜黄金の帝国
[illegible]	Jリーグサッカー2〜プライムゴール3
[illegible]	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜
[illegible]	実況ワールドサッカー2〜FIGTHING ELEVEN〜
[illegible]	ジャスティスリーグ
[illegible]	実戦！ バスフィッシング必勝法 in USA
[illegible]	ジャッジ・ドレッド
[illegible]	ジャングルストライク
[illegible]	上海 万里の長城
[illegible]	リクルートシミュレーション就職ゲーム
[illegible]	将棋最強
[illegible]	常勝麻雀天牌
[illegible]	四柱推命学入門 真桃源郷
[illegible]	白いリングへ〜Twinkle Little Star
[illegible]	神聖紀オデッセリアII
[illegible]	新・将棋倶楽部
[illegible]	STARTREK THE NEXT GENERATION(仮)
[illegible]	スターフォックス2
[illegible]	ストーンプロテクターズ
[illegible]	SUPERアメリカン・フットボール
[illegible]	スーパー競輪
[illegible]	すーぱーぐっすんおよよ
[illegible]	スーパーゴルフダイジェスト
[illegible]	スーパー人生ゲーム2
[illegible]	スーパースネーキー2
[illegible]	スーパーチャイニーズワールド3
[illegible]	スーパー鉄球ファイト！
[illegible]	スーパーハスラー
[illegible]	スーパー花札2
[illegible]	スーパーパワーリーグ3
[illegible]	スーパーV.G.
[illegible]	スーパーブラックバス3
[illegible]	スーパーマリオ〜ヨッシーアイランド
[illegible]	すぱぽーん
[illegible]	聖剣伝説3
[illegible]	聖獣魔伝Beast&Blade
[illegible]	ゼロヨンチャンプRR-Z
[illegible]	全国高校サッカー2
[illegible]	セントアンドリュース〜栄光と歴史のオールドコース
[illegible]	全日本GT選手権
[illegible]	創世紀章VORG(仮)
[illegible]	総合格闘技RINGS〜アストラルバウト3
[illegible]	ダービージョッキー3
[illegible]	大爆笑人生劇場〜ずっこけサラリーマン編
[illegible]	タイムスリップ
[illegible]	タクティクスオウガ
[illegible]	武宮正樹九段の囲碁大将
[illegible]	ダン クエスト
[illegible]	超兄貴〜爆裂乱闘編
[illegible]	超原人2

番号	タイトル
[illegible]	超高速 本格囲碁
[illegible]	超魔法大陸WOZZ
[illegible]	陳牌 CHINHAI
[illegible]	つり太郎の磯釣り(仮)
[illegible]	帝国創世記アレクサンダー伝説
[illegible]	テイルズ オブ ファンタジア
[illegible]	テーマパーク
[illegible]	的中競馬塾
[illegible]	テクモスーパーボウルIII
[illegible]	デモリションマン
[illegible]	天外魔境ZERO
[illegible]	天地創造
[illegible]	天地無用！ げーむ編
[illegible]	天地を喰らう〜三国志群雄伝
[illegible]	トイストーリー(仮)
[illegible]	ドナルドダックのマウイマラード(仮)
[illegible]	ドナルドダックの魔法のぼうし
[illegible]	トムとジェリー2〜トムVSジェリー
[illegible]	ドラゴンクエストVI〜幻の大地
[illegible]	ドラゴンボールZ超悟空伝〜覚醒編
[illegible]	トールキンの指輪物語・第一話
[illegible]	にげろジャッキー
[illegible]	忍者龍剣伝・巴
[illegible]	忍たま乱太郎
[illegible]	KAT'S RUN〜全日本Kカー選手権
[illegible]	激闘バーニングプロレス
[illegible]	ノーマーク爆牌党〜史上最強の雀士達
[illegible]	ハーメルンのバイオリン弾き
[illegible]	ハイパーイリア
[illegible]	バウンティ・ソード
[illegible]	幕末ONI(仮)
[illegible]	バスマスターズクラシック
[illegible]	パチ夫くんSPECIAL3
[illegible]	パチスロ物語パル工業スペシャル(仮)
[illegible]	バットマン フォー エヴァー
[illegible]	バーチャル・レイク(仮)
[illegible]	バトルロボット烈伝
[illegible]	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略2〜ユニバーサルコレクション
[illegible]	必勝スリーセブンファイター3
[illegible]	美少女戦士セーラームーン〜Another Story
[illegible]	美食戦隊 薔薇野郎
[illegible]	ピットフォール〜マヤの大冒険
[illegible]	火の皇子 ヤマトタケル
[illegible]	ピノキオ(仮)
[illegible]	ヒューマングランプリ4
[illegible]	飛龍の拳プロ
[illegible]	ファイティングアイスホッケー
[illegible]	ファイティングベースボール
[illegible]	ファイナルファイト3(仮)
[illegible]	フェリシア
[illegible]	フォア マン フォー リアル
[illegible]	不思議のダンジョン2〜風来のシレン

番号	タイトル
[illegible]	ブラックソーン
[illegible]	ブラッドシェッド(仮)
[illegible]	ブランディッシュ2
[illegible]	プリンセスメーカー〜Legend of Another World〜
[illegible]	ブロックくずし
[illegible]	平安風雲伝
[illegible]	HEIWA パチンコワールド2
[illegible]	蓬莱学園の冒険！ 〜転校生スクランブル(仮)
[illegible]	牧場物語(仮)
[illegible]	ホーリーアンブレラ〜ドンデラの無謀!!
[illegible]	ポカホンタス(仮)
[illegible]	ポポイっとへべれけ
[illegible]	麻雀繁盛記
[illegible]	麻雀飛翔伝 真・哭きの竜
[illegible]	マイト&マジック外伝〜招かざる神
[illegible]	マサカリ伝説・スーパーRPG編
[illegible]	魔獣王
[illegible]	魔女たちの眠り(仮)
[illegible]	MASK マスク
[illegible]	松方弘樹のスーパートローリング
[illegible]	魔天伝説〜戦慄のオーパーツ
[illegible]	魔導物語〜はなまる大幼稚園児
[illegible]	魔法騎士レイアース
[illegible]	まんまのファンタジーワールド(仮)
[illegible]	ミッキーとドナルドマジカルアドベンチャー3(仮)
[illegible]	Mr.コカトリス
[illegible]	ミスティックアーク
[illegible]	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX
[illegible]	無人島物語(仮)
[illegible]	メタルマックスリターンズ
[illegible]	猛虎伝説'95〜阪神タイガース〜
[illegible]	もってけOh！ ドロボー
[illegible]	幼稚園戦記まだら
[illegible]	義経伝説(仮)
[illegible]	4人将棋
[illegible]	ライトファンタジーII
[illegible]	ラインディフェンス
[illegible]	ラプラスの魔
[illegible]	らんま1/2〜奥義邪暗拳
[illegible]	林海峯九段の囲碁道場
[illegible]	リングにかけろ
[illegible]	レナスII〜封印の使徒
[illegible]	ロゴスパニック(ごあいさつ)
[illegible]	ロックマンX3
[illegible]	ロードス島戦記
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	

郵 便 は が き

1 0 3

（受取人）

東京都中央区日本橋浜町3-42-3

ソフトバンク株式会社

Theスーパーファミコン 7/21号

編集部 行

希望するプレゼント記号と商品名（ソフト名）を書いてください。
（135ページ参照のこと）

賞品名：

編集部へひとこと

・あなたは家庭用ゲーム機でどんなゲームが遊びたいですか？

（　　　　　　　　　　　　）

Theスーパーファミコン7／21号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢 歳

3 学校・職業

4 SFCソフトの所有本数 本

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？ 5つまで

6 おもしろかった記事 5つまで

7 おもしろくなかった記事 5つまで

8 あなたがもっているゲーム機は？

9 これから買いたいゲーム 3つまで

（フリガナ）

お名前

ご住所

□□□-□□

『RPGツクール』を使ってクリエイターを養成する

日本橋RPGスクール

講師プロフィール
ホンダべるのこと櫛田理子。高校2年のとき、ファミ○ガ主催ゲームクリエイターコンテストで優勝している。

教材
「RPGツクール SUPER DANTE」。アスキーから9,800円で発売中。

今回からは、主人公が冒険をする舞台、つまりマップを作ります。当校独自のテクニックの紹介をおりまぜて、制作の方法を講義します。

3時間目

マップの制作にトライしよう①

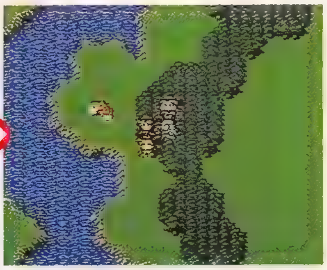
これから数回に分けて、マップの制作についてレクチャーします。えー、1時限目でもいったように、RPG制作の手順に決まりはありません。ですが、主人公や舞台を先に形にすることによって、頭にボンヤリと描いていた物語や作品のイメージが具体化してきますので、この手順がオススメです。

まずはフィールドマップを作っていきましょう。最初に、フィールド全体の形状ですが、あらかじめ用意された4種類のなかから選ぶことになります。すでに物語を詳細に決めている人は、大陸の配置を見比べて、シナリオにマッチしたものを選べばよし。そうでない人はとりあえず、好きなものを選んでください。マップの地形からインスピレーションを得て、シナリオやイベントができる場合だってあるはずですから、それくらいのノリでけっこうですよ。

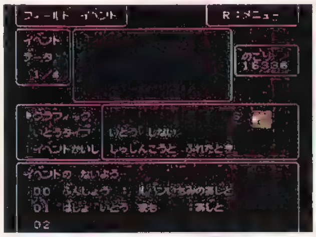
で、形状を選んだ時点でセーブし、いきなりテストプレイを開始してください（前回の講義どおり、作成した主要キャラが、初期パーティーに最低1人登録されていれば、テストプレイが可能です）。まだ、なにも作っていないのに、なぜテストプレイをするのか。要するに、キャラを操作してマップ全域を歩いてほしいということです。めんどうかもしれませんが、これによって、マップの広さや地形などを実感することができます。そうすればおのずから、どんな間隔で街を配置すればいいのかなどがわかってきます。これをおこたると、戦闘で負った傷をいやしたいのに近くに街がない、不親切なRPGとなる可能性があります。

広さを把握できたら、実際に街や城などを配置してみましょう。もしあなたが、壮大なシナリオを練っていたとしても、小さな地区単位で少しずつ仕上げるようにしてください。例をあげると、たとえば大陸が3つあるマップで、1つをアメリカと名づけたら、まずは上半分の〝北アメリカ〟地区の制作に入ります。ニューヨーク、ロサンゼルスといった街や、ワシントン城を設定し終わったら、再度テストプレイで、街の間隔が適切かどうかを確認。調整が終わったら、今度は下半分の〝南アメリカ〟の設定に入ります……と、このようなことを繰り返していってください。最初からふろしきを広げすぎると挫折しますから、1地区だけの設定でもけっこうですよ。

街を作るには、街を配置したい場所でイベント作成を選び、グラフィックを選べばOK。



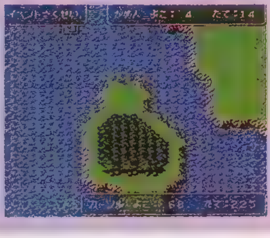
配置すると左のような表示が出るが、テストプレイしてみると、このとおりちゃんと街が！



この時点ではグラフィックを選ぶだけ。イベント内容などの項目は、無視しておくこと

ポイント 最初は小品で練習を

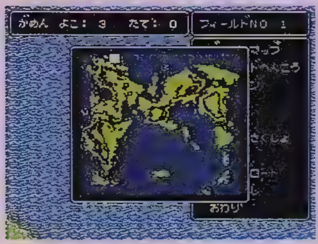
全体マップは4種類とも相当広い。そこで最初はごく一部だけを舞台とし、「街の人と会話すればクリア」といった小品を作って練習しよう。ちなみにこのポイントは練習でなく、本番にも活用できるがわかるかな？



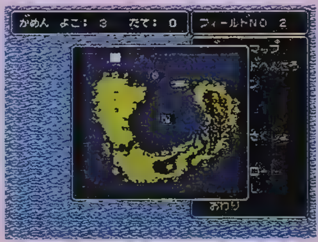
たとえば小さな島のような、限られた空間だと作りやすいハズ。

ポイント 舞台を決定するさいに

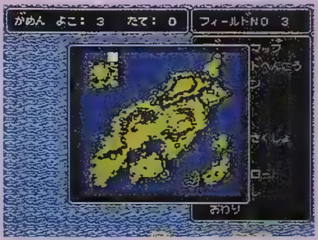
マップの形状をながめて想像力を働かせよう。また、実際に歩くと、印象もだいぶちがってくる。そこから物語が生まれるケースだってあるぞ。



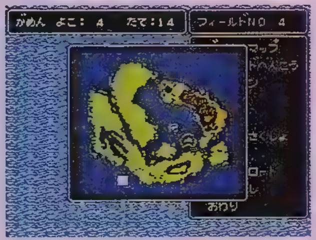
実際の世界地図にも似た形状。人気作品には、このタイプのフィールドマップが多い気が。



大きさの似た3大陸は、山がちだったり湖があったりと個性的。三国志的な設定も似合う。



離れた場所に島が。最終目的地が魔王の島で、渡るために謎解きを、なんて物語が浮かぶ。



海を隔てて、大陸や島が散在するマップ。飛行船や船を活躍させるシナリオを考えては？

おとぼけコンビふたたび!?
ブランディッシュ2

光栄
9月上旬発売予定
10,800円
24M+B.B.
1人プレイのみ
マウス対応

◆そりゃもうパワーアップ／◆
ダンジョンものだった前作に、あらたな野外フィールド&さらなるドラマ性をくわえた「ブランディッシュ2」。今回はダンジョン／フィールドマップの紹介に基本知識を添え、このゲームが前作からどれほどのパワーアップをとげたかを紹介していくぞ。

闇につかれた王の野心を打ち砕け!!

このゲームの最終目的は、世界征服の野望にとりつかれ、主人公アレスの剣を奪ったブンデピアの王を倒すこと。そのついでに、世界は独裁から救われるのだ。かくして、アレスの冒険がはじまる。

このように、装備アイテムは君の自由。二刀流など、状況に合わせて選べ！

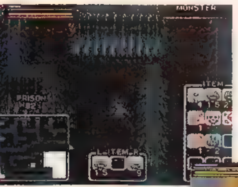
オープニングストーリーはフルアニメーション。世界観がより明確に伝わってくる。

あらたな冒険がはじまる!!

さらに広く深いアドベンチャーワールド

あらたに出現した冒険舞台「フィールド」。そのため、マップパターンは17にアップ。よりリアルで飽きさせないマップを実現した。

また、マップによって見えにくい敵や見破りにくいトラップが出現し、よりスリリングにもなっている。目先の敵との戦闘で我を忘れているヒマなどないのだ！



ダンジョン

おどろおどろしい色調のなかにさりげなくトラップをトッピング。下や横を向いて歩かないと危険だぞ

フィールド

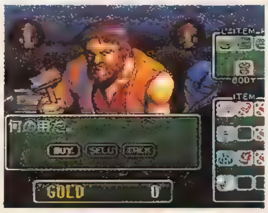
海岸や島など、パターンも豊富。リアルな冒険の実現だ

剣をとりもどせ！

アレスの愛剣となったプラネットバスター。この剣に、いったいどのような力が？

かじ屋で"剣"康管理

武器には使用回数が設定されており、しだいにこれが減っていく。もちろん、0になれば武器はオダブツ、使用不能となるわけだ。が、剣関係の武器はかじ屋におまかせ。ちゃんと打ちなおしてもらおう。



これがかじ屋のオヤジ。最初のエリア、監獄島のどこかにいるぞ。捜してみよう。

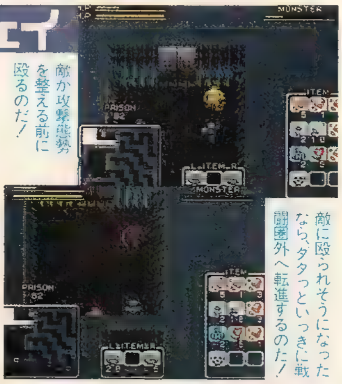
ショートソード	ファルシオン	グレートソード	バトルアックス
短剣。攻撃力は小。10〜20回使える。	威力中級。10〜20回使うことができる。	威力大。10〜30回使える。ボス戦に。	威力絶大。ただし両手がふさがるぞ。

戦いかたで冒険は変わる!!

敵は前後左右、どこからでもやってくる。横から攻撃されれば大ダメージ、後ろからなら超ダメージをくらうのだ。そこで、こんなふうにセコく戦うことを心がけてみてはどうだろうか？

作戦1 ヒット&アウェイ

アクションでは基本の戦法。一発殴ってははなれ、一発殴ってははなれをくり返す戦法だ。このゲーム、最初はリーチの短い武器しかもらえないので、とくに有効な戦法となるだろう。ただし、待ちぶせて殴ろうとすると逆に敵の攻撃を受けてしまうので、つねに動いて攻撃をかけることが重要だ。

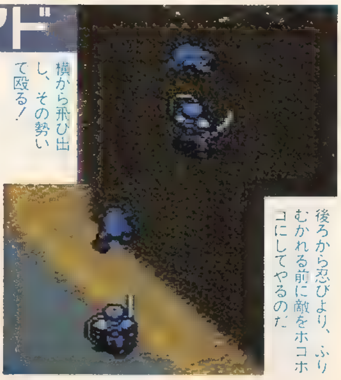


敵が攻撃態勢を整える前に殴るのだ！

敵に殴られそうになったなら、タタっといっきに戦闘圏外へ転進するのだ！

作戦2 バック&サイド

横や後ろからだとくらうダメージも大きい。これは敵にとっても同じこと。そこでここは、敵のサイドやバックをとってみてはどうだろうか。敵もふりむくまでには多少の時間がかかるから、リーチの短い武器でも安全に倒せるはず。とくに、はじめて遭遇する、強さのわからない敵に有効だ。

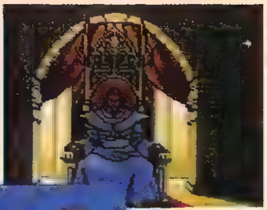


横から飛び出し、その勢いで殴る！

後ろから忍びより、ふりむかれる前に敵をボコボコにしてやるのだ

私のことも忘れていないでしょうね!!

Ⓒ 1995 KOEI CO,.LTD. Ⓒ NIHON FALCOM

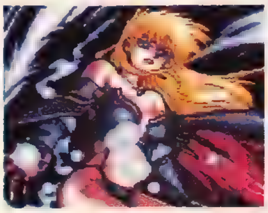


これが新キャラ。どうもアレスと姿形が似ているような……

主人公アレスの冒険はこうしてはじまる!!

前作の冒険で手に入れた〝すべてを制する力の源〟の一部である剣プラネットバスターを、小国ブンデビアの王に奪われた放浪の剣士、アレス。このページではそんな彼の物語の序盤を紹介するぞ。

旅の途中、ついに力つきて行き倒れるアレス。はたして、その運命やいかに……？

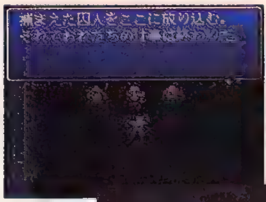


この人も健在。今回もあいかわらずすさまじいホケをかましてくれるぞ。腕はいいのに

ブンデビアの王。彼の野望は、剣をどのように利用しようとしているのか

第1エリア　監獄島

剣を奪われたアレスはさらに、この監獄島の最下層へとほうりこまれる。この監獄は2層からなり、それぞれがかなりの広さをもつダンジョンである。また、罠やしかけもさりげないものが多く、最初からかなり難関だといえるだろう。



ぶちこまれるアレス。とりあえずは扉を拳でぶちこわし、牢脱出からはじめることにしよう

新方に話をきく。なるほど、そうすれば脱出できるかもしれないのか

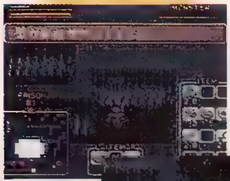
監獄島エリアマップ

これが監獄島の全マップ。ただ白いポイントはふつうでは入れないところだぞ

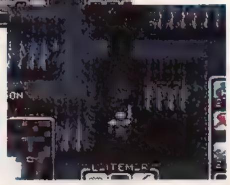
落とし穴

落とし穴は床に開いたわずかな穴からそれと察するしかない。落ちると大ダメージだ！

くずれる壁



こんな亀裂に注意！　見落としやすいが、確実にまわりとちがうことがわかる



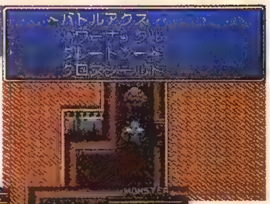
ここで大木槌を使うと壁がくずれ、道が出現するのだ。これで先へ進めるぞ

幻の壁

フィールドのなかには通りぬけられる壁がある。その目印はこういう壁だ。注意しよう

対決！ラクシャーサV2

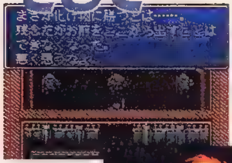
監獄島の大ボスはこの〝ラクシャーサV2〟。リーチの長い槍と破壊力絶大の斧を使い分ける強敵だ。ヤツと戦う前に武器か防具をさし入れてもらえるので、ここは盾と併用でき、リーチもあり、攻撃力も大きいグレートソードを選ぼう。あとはヒット＆アウェイ＋サイド＆バックで殴りまくるのだ。



戦い前には武士の情けで武器がもらえる

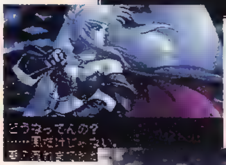
グレートソードと盾を装備し、ラクシャーサV2のすきをねらっていこう

そして…

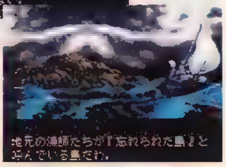


ラクシャーサを倒すと、今度はアレスが殺される番となる。ああ無情

そこへ駆けこんできたのはあのすっこけ魔道師トーラ。助けてくれるぞ



船で脱出。その間によもやま話がされ、状況がようやくわかるのだ



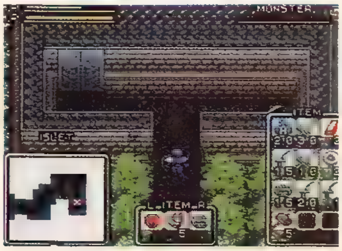
風で予定外の島へ

第2エリア　古代の神の島

〝復讐の女魔道師〟によって危ういところを助けられたアレス。彼はその後、古き神の島と呼ばれる島へおろされることになる。ここの敵はものすごく強いので、島のあちこちに落ちている武器を補充しながら探索していこう。

島にはこのように、人の気配がない。あちこちに落ちている武器を補充しよう

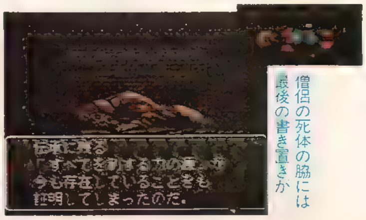
アレスを島へおろし、さっそうと去るトーラだが……



こんなところにダンジョンへの入口か！

僧侶が残した真実

島の中央にあるダンジョン。この入口には、監獄島でアドバイスをくれた僧侶の死体。そのかたわらには、プラネットバスターがねらわれる理由が書き残されていた。



僧侶の死体の脇には最後の書き置きが

壮大な中国を舞台にあらたな物語がはじまる！

史記英雄伝

アウトリガー
発売中
10,800円
12M+B.B.
1人プレイのみ
―――

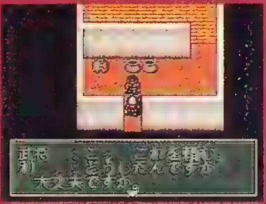
◆食客が攻略のポイントだ！◆

いよいよ発売となった「史記英雄伝」。今回は前回にひきつづき、本編のストーリーを紹介していくぞ。中国の史実のサイドストーリーを行く主人公の冒険を、そして成長を堪能してほしい。また、今回は食客についても紹介しているので、参考にしてくれ！

真実の道への中盤までを紹介!!

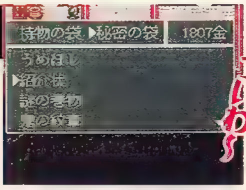
前回までのあらすじ

みなし子だった主人公は、家に駆けこんできた見知らぬ武将から1本の巻き物を預かる。内容は知らされなかったが、それが人1人の命を奪うに足る代物であることは武将の死によって知れた。巻き物をもって逃げた主人公は陳という老人に助けられ、そしていま起こりつつある戦いの歴史をきわめるため、旅立った。

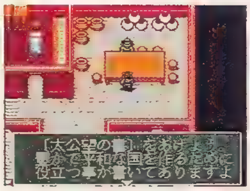


6 臨し

荘子の教えを受け、彼の船でこの地へたどり着いた主人公たち。主人公は荘子のことばに従い、町の北東にある孟嘗君(しんしょうくん)の家を訪(たず)ねる。そこで孟嘗君は主人公に、平和な世の中を治(おさ)めていくために必要な知識を書き記したという〝太公望(たいこうぼう)書(しょ)〟を託(たく)す。主人公はあらたな決意を胸に、次の地をめざすのだ。



孟嘗君の家は町の右上にある その前に町を観光しておこう。



孟嘗君は主人公を信じて、平和のために役立つ事柄が数多く記された〝太公望書〟を託すのだった

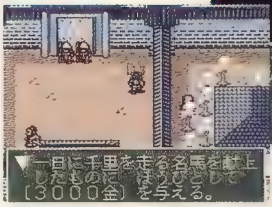
7 薊

臨しの南西にある船着き場から、船でたどり着いたのがこの町。人々の話をきき、北にある王宮に行ってみると、そこには立て札(ふだ)が立っていた。「駿足(しゅんそく)の名馬を献(けん)じた者に金3000を与える」。うわさによると、どうやらその条件に見合う馬が、町の東の海岸に現れるらしい。かくして馬を見つけた主人公たちだったが……。

町の北西には孟子の学校がある　孟子に話しかけ、空いてる席に座ると術が覚えられる

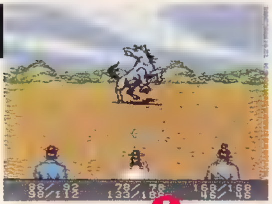
孟子様……!!

立て札を見ると、こんなことが書いてある。さっそくつかまえにいこう

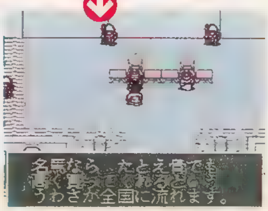


8 リンの機転

見つけたのはいいが、暴(あば)れだした馬を取り押さえることができず、殺してしまった主人公たち。が、リンは自信満々(じしんまんまん)の表情で、その骨を集めろという。リンは立て札を立てさせた王に良馬の骨を見せ、これを高く買えばいい馬ならば王はかならず金を払ってくれる。とのうわさが広がり、すぐに名馬が集まるだろうといいくるめてしまう。



馬との戦い。突進をくらわずにすめば、楽に倒せるはずあとは骨を拾って帰ろう。



王との会話　するどい意見でリンは王をいいくるめてしまうのだった

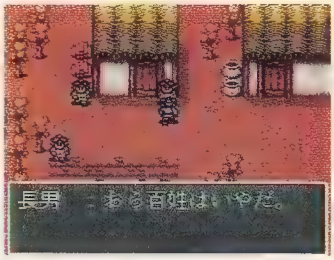
ザコは怖し

馬はすぐに倒せる。が、このあたりのザコ敵はそうかんたんにはいかない。主人公のレベルが最低16はないと生き残れないぞ。鍛(きた)えておこう。

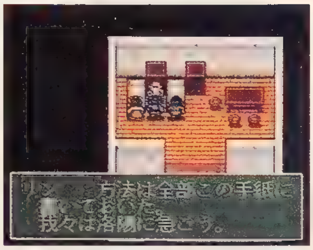
ボコボコにされてます～ッ!!

9 恵みの村

ここから主人公一行は洛陽(らくよう)へもどるのだが、そこまでには長い歩きの道程がある。そんな道の途中(とちゅう)にあるのがこの村だ。ここには働くのが嫌(きら)いな3人の兄弟と、それに頭を悩(なや)ませる父親がいるが……。



村の三人兄弟は働くのがとても嫌いどうしたものやら……

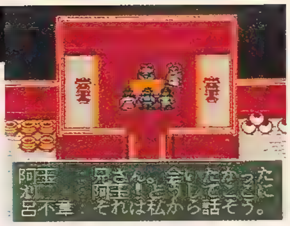


ここでもリンの知恵がさえる！　その結果を確かめに、たまにはようすを見にきてみよう。

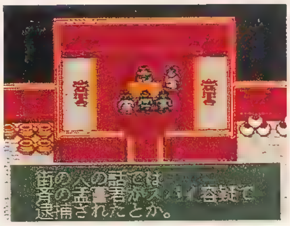
Ⓒ1995 OUTRIGGER Ⓒ1995 BE-ON WORKS

10 ふたたび洛陽

そうして洛陽へともどってきた一行。以前火事のところを助けた家へようすを見に行ってみると、なんとそこには売られていったはずの主人公の妹、阿玉がいたのだ。彼女は売られそうになっていたところを助けられ、いまや夫人の身となっていたのだった。そして同時に、孟嘗君が捕らえられたという情報をきかされる。これは助けに行かなければなるまい!



阿玉! なんと、生きていたとは……

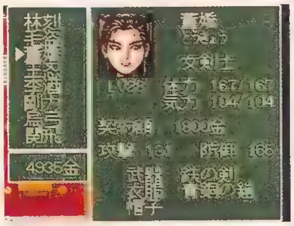


孟嘗君が捕らえられた? 喜びと悲しみは背中合わせだ

11 食客とともに

やってきたのは洛陽南西の酒場。ここの2階には何人もの食客がたむろしており、力を認められた人間にのみ雇(やと)われるという。2人並んだ酒場主に鬼谷子からもらった〝鬼の紋章(もんしょう)〟を見せると、食客リストを見せてもらえる。酒を飲んでいる食客の1人の話だと、今回は芸人と盗賊(とうぞく)を連れていくといいらしい。その2人を雇(やと)ったら、ただちに臨しへ向かった。

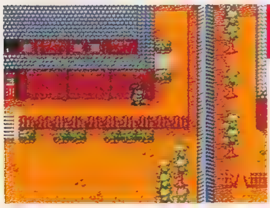
酒場の2階に並んでいるマスターSに〝鬼の紋章〟を使ってみよう



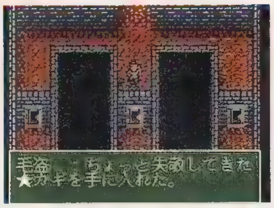
するとこんなリストが! いろいろいるじゃな〜い

12 ふたたび臨し

孟嘗君は町の北西にある監獄(かんごく)に捕らわれている。建物の裏口から入る一行。が、牢へと続く扉にはカギがかかっている。それを盗賊が開け、孟嘗君を連れて逃げるさいに芸人が声まねで助けてくれる。一行はなんとか脱出(だっしゅつ)に成功した。



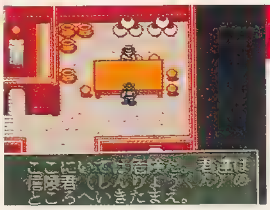
建物のなかへは孟嘗君の家の召使いが案内してくれる。



お役に立ってくれる食客の人々。各人の特性が生きる舞台が用意されているのだ。

こんなときには
私たちに
まかせなさい!

13 孟嘗君の家

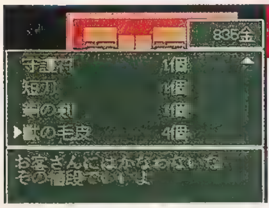


男らしく、誤解を解くまでがんばるという孟嘗君。

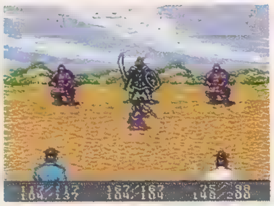
脱出した一行は、とりあえず孟嘗君の家へと招かれた。孟嘗君は主人公たちに、ひとまず大梁へ逃げるようにとすすめる。また、自分はここに残り、〝太公望書〟を主人公に託(たく)したことからかけられた謀反(むほん)の誤解(ごかい)を、誠心誠意(せいしんせいい)をもって解くつもりだとも語る。そして彼は、彼の家の横で寝ている老人に話を通してくれた。一行は老人の船を使わせてもらい、はるかに遠い異国、大梁をめざしてあわただしく旅立つのだった。

私はここに残り、
誤解を解くよう
努力するつもりだ

14 大梁



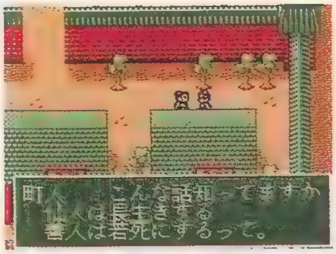
武器屋をのぞき古物屋をめぐる。財産を作っておこう



敵と戦い、レベルを上げる。このあたりの敵は強いので、呪文系のキャラをいたわって。

大梁ですることはとくにない。このあと、さらに北をめざして旅立つわけだ。が、このあとのことを考えると、そろそろレベルアップも必要な時期であろう。そこで、ここを拠点(きょてん)にしばらくレベルアップにいそしんでみるのがいいだろう。

目標は21レベルぐらい。最低でも20レベルはほしい。そうして適度にレベルが上がったら、北の邯鄲へ出発しよう。



人々と話し、情報収集するのも大事だぞ

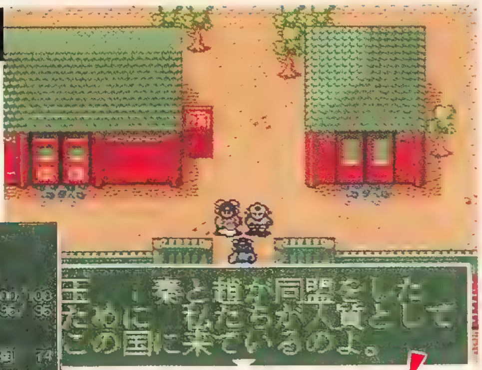
15 邯鄲

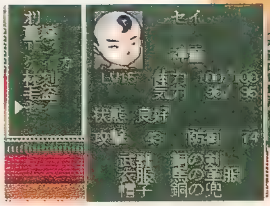
町に入ると、阿玉が駆(か)け寄ってくる。嫁ぎ先はここだったのだ。彼女の息子、セイがどうしても一行にくわわりたいというのだ。セイは〝神童〟といわれるほどの力をもつ子供で、術も剣も使えるオールマイティな戦士となる。

主人公のとるべき道……ある人にきいた伝説の山への旅路(たびじ)に、心強いなかまがくわわった!

駆け寄ってくる阿玉。この町に嫁いでいたのか。感無量なものがあるなあ

いつの間にかおじさんになっていた主人公。ちなみにこれが甥っ子だ





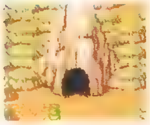
山へ……!

16 伝説の山

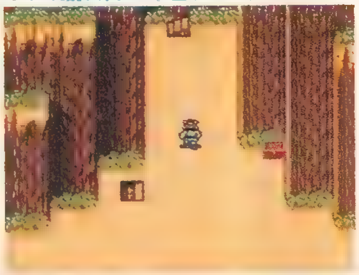
伝説の山……それはこの世界のどこかにある、恒山、泰山、嵩山という3つの山。ここにはそれぞれ1枚の鏡(かがみ)があり、この3枚の鏡を集めることでなにかが起こるという。それを求め、手をつくす者は多いが、いまだそれを集められた者はないという。はたして、なにが起こるというのか。一行は、さらなる冒険へと旅立つ……。

3枚の鏡をさがす男。彼は山のことを語る。

山の位置をこうして教えてくれるのだ



ここがある山の入り口。この頂上に、男がいっていた鏡があるのだ。登りつめろ!



華麗なるモータースポーツの世界へ！

スーパーF1サーカス外伝

日本物産
発売中
9,900円
10M+DSP+B.B.
2人対戦プレイ可能
――――

◆あらゆるカテゴリーを制覇せよ◆

"F1サーカス"シリーズの最新作は、GTカーレースから出発する、ドライバーの成長物語。GTカーレースで3つのレベルを制覇するとグループCへ、さらにがんばると栄光のフォーミュラへとステップアップできるワケだ。すべてのカテゴリーを制覇し、頂点をきわめよう。

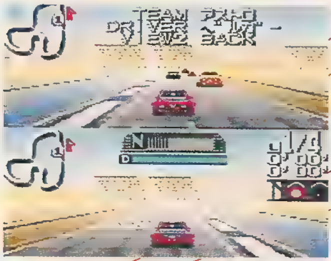
レーシングドライバーの頂点をめざせ！

「スーパーF1サーカス外伝」のウリは、現実のモータースポーツの世界を実感できるステップアップモードだ。このモードでは、プレイヤーはフォーミュラドライバーをめざし、まずはGTカーレースからスタートすることになる。

GTカーレースには、難度の異なる3つのレベルが設定されており、すべてのレベルで優勝すると、1ランク上のカテゴリーにステップアップすることができる。プレイヤーは、1つのレベルにつき4戦を戦いぬくことになるんだ。

このステップアップモードのほかにも、シリーズでおなじみのタイムアタックやスポットエントリーなど、いろんなモードが用意されている。また、ライバル車のドライバーズビューを映し出すことができるなど、おもしろい試みもいっぱいだ。

ステップアップモードでは、GTカーレースからスタートすることになる

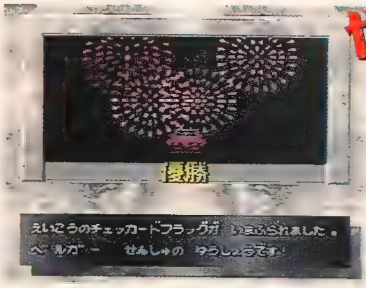


決勝レースは全8台であらそうことになる　ちなみに予選はないからね

ひいきのチームと選手は？

選手やチーム名などは実名ではないが、エディタで自由に変更することができるぞ

やった！優勝だ!!



バンザーイ！　花火が打ち上がり、優勝を祝ってくれるよ　そのあと、表彰台でのシャンパンファイトも

あこがれのグループC

[illegible]しいレーシングカーで、[illegible]走りを楽しめるグループCレース。このカテゴリーで3つのレベルを制覇すれば、いよいよフォーミュラへとステップアップすることができるのだ。

栄光のフォーミュラ

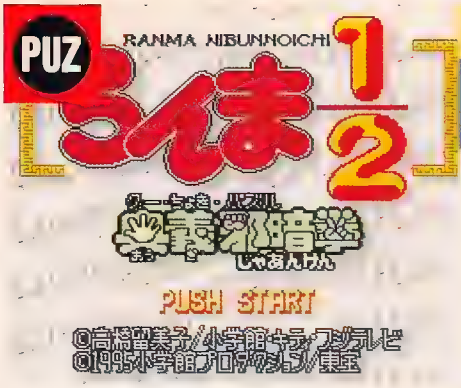
最後にたどり着くのは、おなじみのフォーミュラレースだ。しかし、ここに登りつめたからといって気をぬいてはいけない。ここですべてのレベルを制覇してこそ、頂点をきわめられるのだから。

セッティングをしたら即、決勝レースだ。

トップクラスのドライバーたちによる死闘がはじまる。ちなみにレインコンディションもある。

決勝順位が次のレースのグリッドを決める。

© 1995 Nihon Bussan Co.,Ltd.



勝つためには手段を選んじゃいられない!?

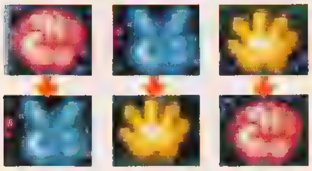
らんま1/2〜奥義邪暗拳

小学館プロダクション
7月21日発売
8,800円
8M
2人対戦プレイ可能
————

◆らんまがパズルゲームで帰ってきた◆
古来中国に伝わる秘拳「邪暗拳」。知・技・運の3派が王将のマスをめぐる抗争をくり返した。決着はつかず知技運のなごり、グー・チョキ・パーのみが残った。いまふたたび王将のマスをめぐり闘いが激化。とにもかくにも、久々に歯ごたえのある落ちモノパズルの登場だ。

ルールはかんたん! 強いヤツが勝つ!!

消えるしくみはジャンケン!!



同じブロックをたくさん積んでいっきに消していく。画面上にあるラインをこえると負けだ。

ふってくるブロックは5種類。グーとチョキとパー。それにおじゃまブロックの邪玉が2種類。これをジャンケンの要領で強いものを上に乗せれば下のブロックが消えていく「たて消し」型の落ちモノだ。いままでのものとちょっと感覚がちがうので、わかりにくいもしれないが、なれれば連鎖だって組めるぞ。精進あるのみ!

大量消しで奥義さくれつ!!

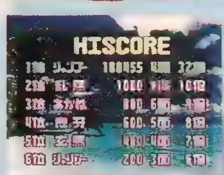
消した量が多ければは、もちろん奥義の威力も強いぞ

最大奥義をくらっても、あわてなければ、けっこう復活できる。

一度に大量に消すと奥義が発生して、相手に大量の邪玉を送ることができる。横にあるパワーゲージがいっぱいになると、最大奥義を相手におみまいするのだ。すると相手はフィーバーモードになり、一定時間邪玉がふり続くしくみだ。ただし、横、斜め一列同じブロックがそろってもブロックが消えるので勝負は最後までわからないぞ。

時間制限で点数勝負

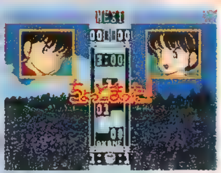
通常の対戦時間は3分。その間に勝負がつかないと、消した数や残りのブロックを点数にして勝敗を決める。まぎわになったらとにかく、消せ! 消せ! 消せ!



キャラごとに点数でランキングが表示される。ハイスコアをめざしてがんばってみよう。

乱入モードでゲーム乗っ取り!?

ストーリーモード中でも乱入可能。ただしその勝負で2P側が勝利すると、ストーリーモードを2P側が続けてプレイすることになるのだ。つまり乗っ取りってワケ。

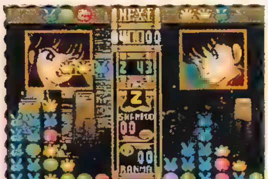


突然の乱入者現る。最初のうちならいいけど、ラスト間近なら絶対に負けられないぞ。

キャラは6人! 水をかぶれば2人と4匹!?

キャラ選択も勝利のカギ

選択キャラクターは乱馬、あかね、良牙、シャンプー、ムース、玄馬の6人。それぞれ攻撃力やスピードなどパラメータが設定されていて、どれもかなりクセがある。自分に合ったキャラ選択が重要になってくるぞ。ところである共通点があるのをお気づきかな?



使いやすいキャラがいいスピードならシャンプーだ

はじめのうちはバランスの取れた乱馬かあかねがいいかな? あとは好みだね。

COM対戦だと消しかたにもかなりクセがある。対戦して必勝パターンをつかめ!

お助けアイテムは水入りバケツ

落ちモノにかならずあるのがお助けアイテム。このゲームでは水入りバケツだ。バケツを使うと、ぶつけたものと同じブロックがすべて消えるだけでなく、あかね以外は変身してしまう。その間は、パラメータが下がるだけでなく、大量に消しても奥義が出せないというオマケつき。バケツはたてか斜めに同じブロックをそろえれば増やすことができるぞ。逆転だ!

バケツの使いかたひとつでゲームの進行がずいぶんちがう。

Ⓒ 高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ Ⓒ 1995 小学館プロダクション/東宝 画面写真は開発中のものです。

"最強のウエイトレス"はだれだ!?

スーパーV.G.（ヴァリアブル・ジオ）

TGL
7月21日発売
9,980円
24M
2人対戦プレイ可能
――

◆オリジナル必殺技もあり！◆

パソコンやPCエンジンでヒットした美少女対戦格闘ゲームが、スーファミ版としてリニューアルされて登場！9人のウエイトレスから1人を選んで、格闘大会"ヴァリアブル・ジオ"での優勝をめざすのだ。スーファミ版オリジナルの超必殺技も追加されているぞ。

戦闘前後に、キャラどうしの会話が入る。話しかたにも、しっかり個性が出ているぞ

話題の美少女格闘がスーファミに!!

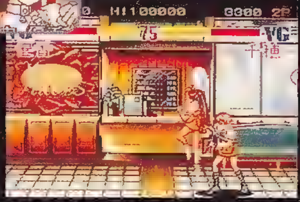
タイトルの"V.G."（ブイジー）というのは、最強（さいきょう）のウエイトレスを決める格闘（かくとう）大会のこと。9人のかわいい参加者たちが、最強の座（ざ）をめぐって激（はげ）しいバトルをくり広げる、それがこのゲームだ。モードは、V.G.の優勝（ゆうしょう）をめざすノーマルモード（1Pモード）のほか、スピードやハンデなど、さまざまな設定（せってい）が可能な対戦モードが用意されているぞ。

キャラクターの、どこかで見たような制服（せいふく）にも注目だ!?

オープニングのアニメーションは、よく動くのだ。

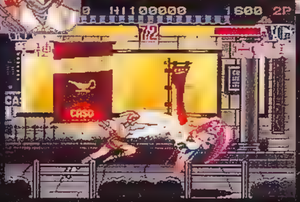
格闘大会"V.G."にいどむ9人の少女たち

武内 優香



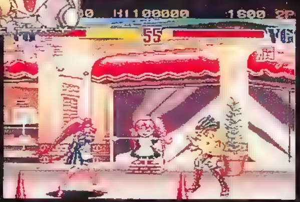
空手4段のさわやかスポーツ少女。スタンダードな必殺技で、バランスよく戦える。17歳。

増田 千穂



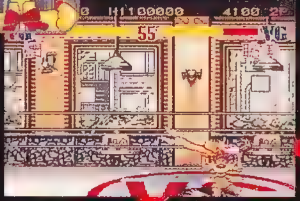
柳生忍群の子孫で、祖父に忍びの技をたたきこまれた。スピーディな攻めは強力。16歳。

楠 真奈美



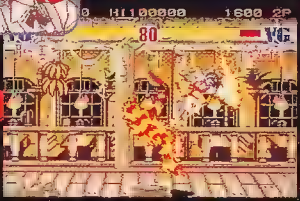
[illegible]ッキーなケンカ殺法で戦う15歳。近所の[illegible]アイドル的存在だ。

久保田 潤



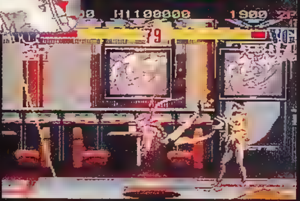
17歳で、レス[illegible]オリンピック候補を辞退した[illegible]つ。いわゆる投げキャラだ。

八島 聡美



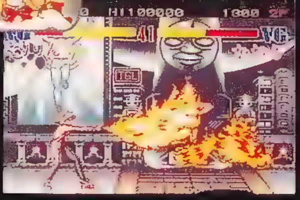
優香のよきライバルであり、友人でもある。16歳。炎をあやつる技を得意としている。

結城 綾子



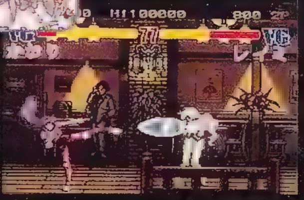
19歳。ディスコのお立ち台が大好きなイケイケギャル。リズミカルな攻撃がもち味。

エリナ=G



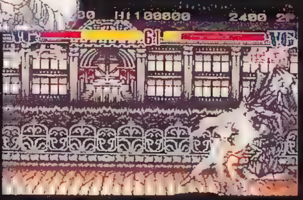
通称、えりりん。コテコテの関西弁が印象的な20歳。パワフルな打撃技をメインに戦う。

梁瀬かおり



私立短大1年生の18歳。テコンドーの使い手で、天才的な格闘センスのもち主。

レイミ謝華



V.G.主催する"謝華グループ"の総帥で、3年連続優勝者。19歳の女王様。

© TGL 1995

対戦モードも充実

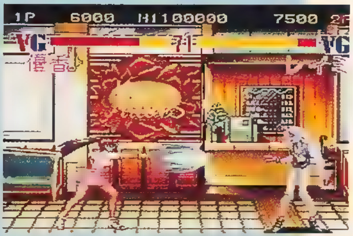
対戦モードでは、ハンディキャップを設定することができるのだ。だから、腕（うで）に差のあるプレイヤーどうしでも白熱（はくねつ）したバトルを楽しむことができる、というワケ。

コンピュータキャラどうしの戦いを観戦（かんせん）することも可能だ。

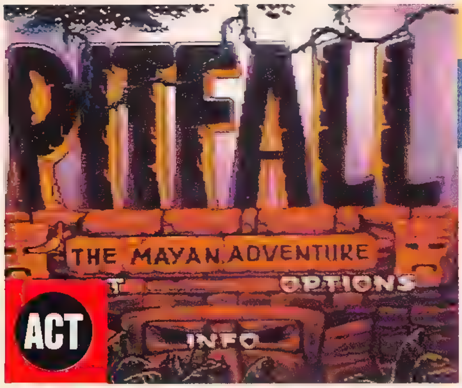
ハンディキャップを設定し遊ぶことができるのだ。

隠された超必殺技!?

このSFC版は、体力ゲージが1／3以下になったときに、各キャラに定められたコマンドを入力すると、強力な超必殺技（ちょうひっさつわざ）が出せる。その威力（いりょく）はかなりのものだぞ。



うまく使えば、一発逆転も可能だ。コマンドは、残念ながら秘密。さがしてみてね。



ACT

「ピットフォール」がスーファミで復活！

PITFALL マヤの大冒険

ポニーキャニオン
7月14日発売
9,800円
16M
1人プレイのみ
―――――

◆手に汗にぎる大冒険が待っている◆

「ピットフォール」は13年前にアメリカで発売され、さまざまな機種に移植されたこともあって、世界中の多くのユーザーに愛され続けているアクションゲームだ。今回はピットフォール・ハリーの息子ジュニアが主人公。どんな冒険が彼を待っているのだろうか。

ピットフォールの世界へようこそ！大冒険のはじまりだ!!

それぞれのステージには、困難なトラップや不気味で手ごわい敵がたくさん待ちうけているので、アイテムやしかけを最大限に利用していかなくてはクリアするのは難しい。武器を使いこなし、ステージに隠されているアイテムやしかけをくまなくさがすことがステージをクリアするカギだ。ちょっとしたボタン操作でジュニアはいろいろなアクションをするので、ぜひマスターしておこう。

また、どこかのステージに初代「ピットフォール」も隠されている。プレイしたことのある人には涙ものだぞ！

セイバのジャングル

長いあいだ住む者もなく、古びた神秘的な場所だ。迷路のようなジャングルのなかは危険がいっぱいだが、利用できるものもあるぞ。

シバルバの滝

くずれる岩があったりと一瞬の油断もできない場所で、機敏な動きが要求される。岩場には抜け道があるのでよーくさがしてみよう！

タムザル鉱山

いまは廃坑になっている洞くつだが危険な障害が多くあり、不気味な生き物が生息する。ここにはボーナスステージがあるぞ！

失われた都市 コパン

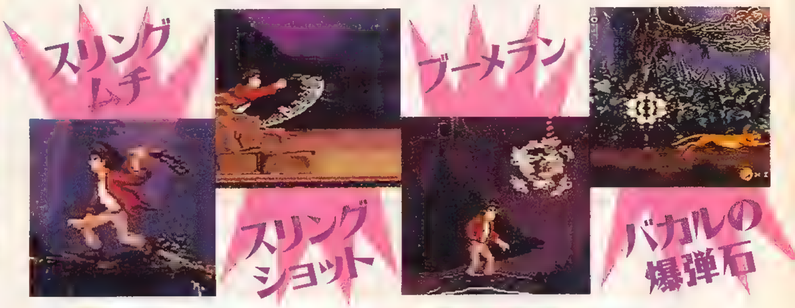
2000年も前に古代マヤ帝国の中央に作られた都市だ。建物のなかには危険な罠や、恐ろしい敵がたくさん待ちかまえているぞ。

ストーリー

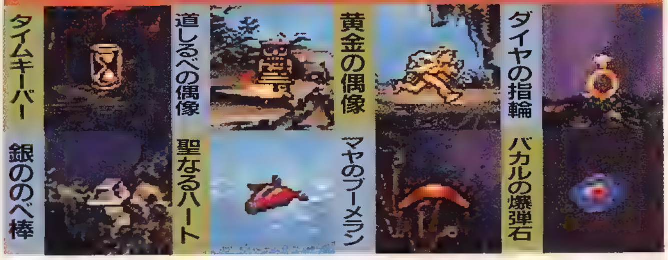
ピットフォール・ハリーは成長した息子ジュニアとともに、マヤの財宝を求めて旅に出る。しかしその途中、悪霊によって彼はさらわれてしまうのだ。ジュニアは一人でマヤの世界を冒険し、父を救出しなくてはならない。無事冒険を成功させることができるか。

必殺！ジュニアの武器

スリングムチは近くの敵に、スリングショットは小石を前方に投げて遠くの敵にダメージを与える。スリングショットは力をためるとスーパーショットになるぞ。マヤのブーメランやバカルの爆弾石はあまり見つからないが、強力な武器なので必要な場面で使いたい。



これがマヤの秘宝だ！



©1995 Activision,Inc.Pitfall！ and Activision are registered trademarks of Activision,Inc. Pitfall:The Mayan Adventure is a trademark of Activision,Inc.All rights reserved.

本場アメリカのバス釣り大会!!

実戦! バスフィッシング必勝法 in USA

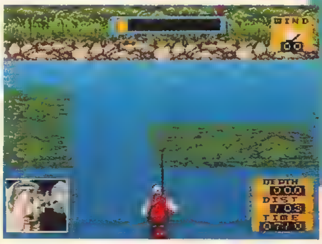
サミー
8月25日発売予定
価格未定
12M+B.B.
1人プレイのみ
――――

◆大物ブラックバスを釣りあげろ!◆

サミーから発売されている〝実戦!〟シリーズに本格バスフィッシング・ソフトが登場。バス釣りの本場アメリカの4つの湖を舞台にくり広げられる〝バス釣り大会〟を完全シミュレート。シリーズでおなじみの細かい設定変更も可能。さまざまな条件のもとで、大物をねらえ!

3つの予選を勝ちぬけて大会本戦に挑戦!

アメリカ大陸南部にある4つの湖を舞台にくり広げられるバス釣りトーナメントを完全シミュレート。したがってゲームには、制限時間があったり、魚群探知機を見ながらベストスポットをさがすなど、さまざまなアクションが必要になる。また、画面上には魚影はいっさい表示されないので、アタリは画面上部に表示されたメーターを見ながら〝アワセ〟なくてはいけないぞ。根がかりや魚が針を飲みこんでしまうなど、細部までリアルに再現されているのだ。



画面上部の黄色いメーターで、たりを見て、アワセるのだ……

自分でボートを操作して、ベストポイントをさがさなければならないぞ

トーナメントモード

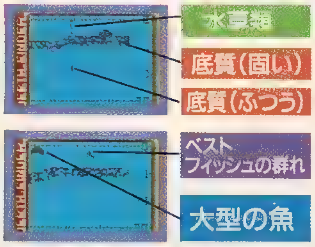
好きなポイントを選ぼう　場所の変更も可

本戦出場をかけて、3つの予選大会を勝ちぬくモードだ。プレイヤーがめざすのはもちろん、本戦での優勝。3つの予選では3位以内に入賞すれば、次の大会へと進むことができる。また、各大会は規定時間(16:00)までに計量をすませないと失格になるので、時間には気をつけなければいけないぞ。

「W」マークの場所から計量場へ入るとその日は終了

3位以内に入賞すれば、次の大会に出場できる

魚群探知機を駆使して大物をねらえ!

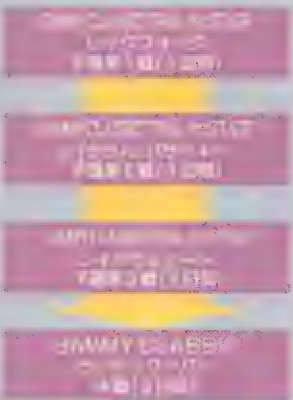


画面下に表示されているのが、〝魚群探知機〟だ。湖底までの距離や水草類の茂るポイント、大型の魚やベイトフィッシュ(バスのエサになるような小さな魚)の群れなどが表示される。ここに表示される情報をもとに大物をねらえ!

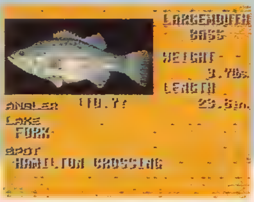
予選出場から本戦までの道のり!!

本戦に出場するには、3つの予選を3位以内に入賞していなければならない。対象になるのは、ラージマウスバスとスモールマウスバスの2種類だ。

また、計量できるのは最大5匹までなので、じゅうぶんな重さのバスを釣りあげて、計量に望もう。



より大きな魚をねらえ。小物には目をくれるな。大物のヒットこそ、本選出場の近道。



どうだ、この重さ。これぞ大物だ!

プラクティスモード

プラクティスモードでは、レイク、季節、天候、時間、風力などの環境を任意に変更することができる。また、環境情報画面では各項目を選択することで、ジミーヒューストンのアドバイスをきくことができるのだ。このモードでは制限時間は19時まで。19時をまわると自動的に計量に入るぞ。

季節や天候、時間、風力など、さまざまな設定を自由に変更することができるのだ

環境情報画面では各項目を選択することで、ジミーヒューストンのアドバイスかきけるぞ

© 1995.SAMMY © SHIMAND.

シリーズ最新作は幻の名機集だ!!

実戦！パチンコ必勝法！CLASSIC

SLG

サミー
発売中
9,500円
8M+B.B.
1人プレイのみ
――

◆幻の名機6台を収録！◆

"実戦！ パチスロ"シリーズ最新作は、幻の名機と呼ばれる人気パチスロ6台を収録。今回は、日本全国をまわるおなじみの「実戦モード」を省略。「攻略モード」オンリーで徹底攻略できるのだ。もちろん、攻略用の機能はこれまでどおり。家で試せるパチスロ攻略ソフトは健在だ。

マニア必携のコレクションソフトふたたび！

幻の名機が6台収録　お店では遊べないものばかり

今回は攻略モードのみ　じっくりと攻略にいそしもう

最新(さいしん)パチスロ台の攻略(こうりゃく)までもができることでおなじみの〝実戦！パチスロ必勝法〟シリーズだけど、今回は「アラジン」や「ナイヤガラPⅡα」といった〝幻(まぼろし)の名機種(めいきしゅ)〟と呼ばれる人気(にんき)パチスロ台6機種を収録(しゅうろく)しているのだ。

さらに、日本全国のパーラーを攻略していく「実戦モード」を省略(しょうりゃく)したことで、よりマニアックな攻略が楽しめるようになったのだ。

攻略モードで腕をみがけ！

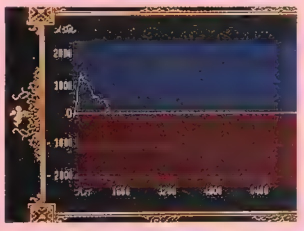
攻略モードは、いわゆるパチスロ台を研究(けんきゅう)するモード。これまでのスベリ幅(はば)やリール速度などの各(かく)種設定変更(しゅせっていへんこう)のほかに、BIG・REGボーナスの確率(かくりつ)を変更できる「高確率設定システム」を導入(どうにゅう)することで、ノーマル・高確率・超高確率の3段階(だんかい)の設定が可能(かのう)になった。

ステイタス

ステイタス画面は、2画面きりかえ。ここでは、払い出し枚数や出玉率など、全部で16項目の情報を見ることができる。

スタンプグラフ

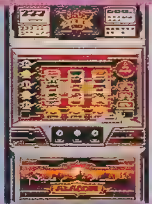
プレイしているパチスロ台のプレイ回数と総メダル獲得枚数の変動を折れ線グラフにしたもの。今回は16,000プレイまで記録することが可能。プレイ回数が横軸、総メダル獲得枚数が縦軸だ。



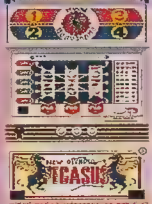
設定変更

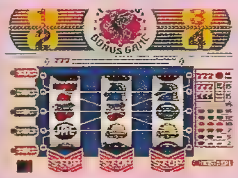
プレイ中のパチスロ台の内部設定の変更ができる。変更できる設定内容は、リール回転速度、スベリ幅、フラグ成立など全部で8項目。リール回転速度は10段階、スベリ幅は20段階の変更が可能。

"CLASSIC"に収録された6台の名機

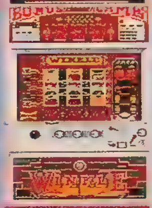


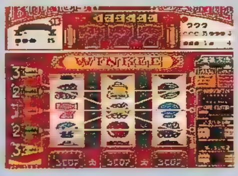
ニイガタ電子から発売された台。シグナルボーナスの集中役『アラジンチャンス』で一躍有名に。1回の集中で10,000枚以上出たりすることもある一発逆転がねらえる台。



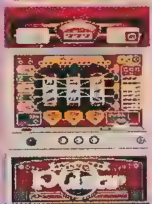


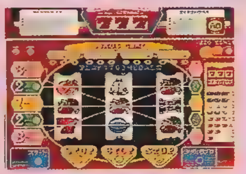
パル工業から発売された1.5号機。ボーナスの抽選方法に『吸いこみ方式』を採用しているのが特徴。ハマリも深いが、連チャン性も高く、非常に波の荒い機種といえる。





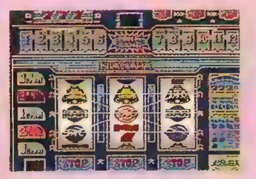
高砂電気から発売された2号機。この機種の特徴は、フルーツの集中。一度入ると60ゲームのあいだ高確率でフルーツがそろい続け、約180枚の払い出しがある。





山佐から発売された2-2番機。『スーパープラネット』や『ニューパルサー』のもとになった台。リーチ目の数は1,000種類以上ともいわれている。初心者にも安心な台。

オリンピアの1.5号機。SUPERがそろってビッグボーナス、7か星がならんでレギュラーボーナスという、ちょっとかわった役構成の台。役の決定に『枚数方式』を採用。



サミー工業から発売された1.5号機。役決定にこの機種独特の『ブロック制』を採用しているのが特徴。全体の枚数別に4つのブロックにわけて、ボーナスを発生させる。

© SAMMY 1989／1995 © YAMASA 1989 © OLYMPIA 1987 © PAL 1986 © TAKASAGO 1988.

スーパーファミコンソフトメーカー

バリエ

「中嶋悟監修〜」や「新日本プロレスリング公認〜」といった、キャラクターや実名を使用したシリーズを次々と発売しているバリエ。今年の2月には自社の完全オリジナルソフト「ナージュ・リーブル〜静寂の水深」を発売し好評を得た。SFCを筆頭に今後は新ハードでも積極的に展開していく予定だ。

企業ウォッチング Vol.5

営団地下鉄東西線高田馬場駅のすぐ近くにあるビルの一角に位置している。周辺には大学や専門学校、予備校が多く、大通りは学生が往来している。社長いわく、風通しのいい会社で、社長と社員の意見がつねに行き来している。

社長インタビュー

株式会社バリエ代表取締役社長　清水勝政氏

——◉まず、SFCの最新作「'95闘強導夢BATTLE7」の見どころは。
清水◉今回は、みちのくプロレスからザ・グレートサスケとスペル・デルフィンが参戦するというのが1つ。もう1つは、雪崩式の技が入るのと、バトルロイヤルモード、そして椅子などで凶器攻撃ができるのがウリになっています。それともう1つ、やはりなんといっても実名実像データ。この3点が大きなポイントです。
——◉新日本プロレスのシリーズを出されていますが、やはりやるなら新日のものを、というこだわりがあるんでしょうか。
清水◉そうですね、新日の坂口社長とは、ある人の紹介で5年前からずっとつき合っているんですよ。そういう関係もあって、社員にプロレス好きがいまして、ぜひプロレスを作りたいという話もあったので、坂口社長に話をしましたら、こころよく引き受けていただけまして、契約もスムーズにいきました。話したその翌日には契約がOKという感じで、たいへんでしたね(笑)。
——◉今後はサターンやプレイステーションへの展開も予定されていると思いますが、SFCもふくめて、予定を教えてください。
清水◉SFCは、ウルトラ64とかはまだ見えない部分も多いので、市場の状況に合わせながら、やらせてもらうというふうに考えています。ただ、9月に発売する将棋は加藤一二三先生の監修もあって、かなりいいものになりそうです。
　セガサターンでは、ソネットブランドで「ときめき麻雀パラダイス」を予定しています。実質的には同じ会社ですけども、対外的にやわらかいもの、つまり美少女系とか脱衣系とか、そういったものを出していく予定です。
——◉これまでのSFCソフトの資産を、新ハードにいかしていくんでしょうか。
清水◉そうですね。「ナージュ・リーブル」なんかも考えています。ただセガサターンでは、麻雀の次のタイトルが決定していて、いまシナリオに入ってますけど、それもありますし、あとバリエとしてもいろいろなオリジナルタイトルを出していきたいと考えています。
——◉最後に読者へPRをお願いします。
清水◉いままでのイメージにこだわらずに、新しいジャンルに挑戦しながら、ユーザーに買っていただいたときによろこんでいただけるようなソフトを出していきたいと思います。私が納得しないと発売しないということで、そして社内にも優秀な人間がいますから、プログラムやCGもクオリティが非常に上がっていますので期待してください。

DATA

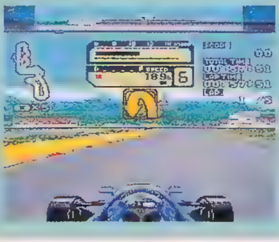
【社名】	株式会社バリエ
【本社所在地】	東京都新宿区高田馬場2-14-5 ホンダビル
【代表電話】	03-5272-3535
【設立年月日】	昭和62年11月18日
【代表者】	清水勝政
【従業員数】	23名
【平均年齢】	26歳
【資本金】	30,000,000円
【売上高】	第7期　9.3億円　第8期　10億円
【経常利益】	第7期　1,400万円　第8期　1,800万円
【事業内容】	任天堂:スーパーファミコン、セガ:サターン、ソニー:プレイステーション等各種ソフト製造販売

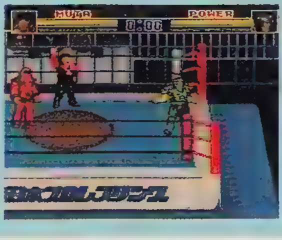
いままで発売された家庭用ソフトタイトル

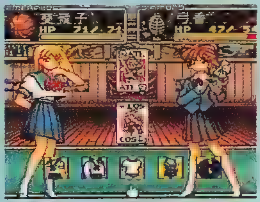
全17本

■……スーパーファミコン　■……メガドライブ　■……ゲームボーイ

'92.2	〔GB〕サイバーフォーミュラ
'92.5	〔MD〕中嶋悟監修 F-1 HERO MD
'92.8	〔GB〕中嶋悟監修 F-1 HERO GB'92
'92.12	〔MD〕中嶋悟監修 F-1 SUPER LICENSE
'92.12	〔SFC〕中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO
'93.1	〔GB〕新日本プロレスリング公認闘魂三銃士
'93.7	〔SFC〕パティー・ムーン
'93.9	〔SFC〕新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢
'93.11	〔SFC〕遊人 雀獣学園
'94.8	〔SFC〕新日本プロレスリング公認 BATTLE FIELED IN闘強導夢
'94.9	〔SFC〕中嶋悟監修 F-1 HERO'94
'94.11	〔SFC〕遊人 雀獣学園2
'95.1	〔SFC〕STARDUST SUPLEX
'95.2	〔SFC〕ナージュ・リーブル～静寂の水深
'95.3	〔SFC〕アンダーカバーコップス
'95.3	〔SFC〕最高速思考 将棋・麻雀
'95.6	〔SFC〕新日本プロレスリング公認'95闘強導夢BATTLE 7







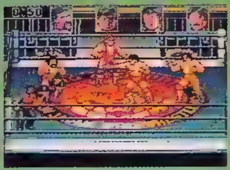
新日本プロレスリング '95闘強導夢 BATTLE 7

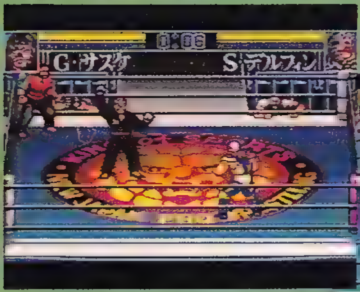
公認

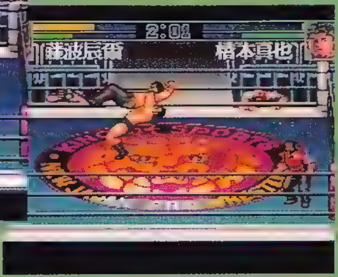
とうきょうどうむ　バトルセブン

●発売中●SPT●24M●11,800円●マルチプレイヤー5対応

新日レスラーにみちのくプロレスも参加！



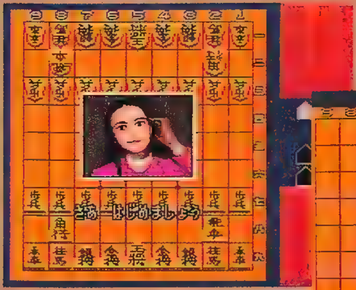


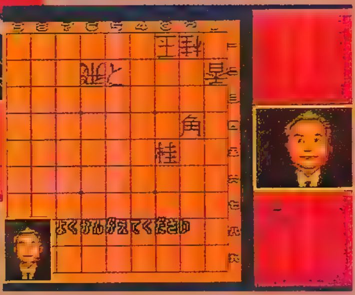


朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋 心技流

●9月下旬発売予定●TAB●8M+SA-1+B.B.●12,300円

加藤一二三九段が監修した将棋ソフト！





特集

7月21日に任天堂から発売されるバーチャルボーイは、ハンディタイプとしては画期的な3Dゲームマシンだ。今回の特集では、現時点で画面写真を掲載できる14タイトルを紹介するぞ。

バーチャルボーイソフトのすべて

あらたな可能性を見いだした！3Dゲームマシン

定価15,000円

視差を利用した立体画像が楽しめる

バーチャルボーイには32ビットのRISCチップが搭載され、ゲーム画面は左右に2台セットされたミラースキャンの高画質LEDディスプレイに映し出される。左右の画面は一見同じように見えるが、発光表示位置が若干ずれていて、同時に左目が左の画面を、右目が右の画面を見ると、視差が生じていかにも立体表現をしているかのように見えるのだ。今回紹介している画面写真は、どちらかの目で見たものなので、実際の立体表現からかなりそこなわれたものになっている。店頭などで自分の目で確かめることをすすめるぞ。

こんなに精密なグラフィックが立体で迫ってくるのだ。

電源は、電池ボックスに単3電池6本を入れるか（約7時間の使用が可能)、または別売りで発売されているACアダプタタップを買えば、ACアダプタでプレイすることもできる。そのほか周辺機器としては、本体を肩で固定して自由な姿勢で遊べる、ショルダーマウントも発売される予定だ。

従来のゲームマシンとは別の発想が必要

立体表現をいかせるソフト。これがまず第一のポイントだ。そしてプレイ時間が長時間に及ばないもの（ゲーム開始後一定時間がすぎると休憩をうながす画面が出る)。多くのメーカーが15～20分程度で1プレイが終わるものと考えているようだ。とすると、おおよそ出てくるソフトのジャンル、タイプは限られてくる。アクション、スポーツ、パズル、シューティングといったところが適しており、RPGやシミュレーションでは作りにくい、ということになるだろう。

とはいっても、作りかたによってはジャンルなどは関係ないかもしれない。一般的に、ニューハードの爆発的な普及には、そのハードの特性をいかしきった起爆剤的なソフトが必要とされている。ゲームボーイのときの「テトリス」のように。いままでになかったタイプのハードだけに、従来では考えつかなかったところから、そういったソフトが出現する可能性はあるだろう。

バーチャルボーイソフトスケジュール表

発売日	タイトル	メーカー名	ジャンル	価格
7月21日	ギャラクティックピンボール	任天堂	TAB	4,900円
7月21日	マリオズVSテニス	任天堂	SPT	4,900円
7月21日	テレロボクサー	任天堂	SPT	4,900円
7月21日	とびだせ！ぱにボン	ハドソン	PUZ	4,900円
7月21日	レッドアラーム	T&Eソフト	SHT	4,900円
8月12日	バーティカルフォース	ハドソン	SHT	4,900円
8月11日	T&Eヴァーチャルゴルフ	T&Eソフト	SPT	6,500円
8月	バーチャルダブル役満	バップ	TAB	5,300円
8月下旬	バーチャルプロ野球'95	ケムコ	SPT	5,480円
9月下旬	ジャックブラザースの迷路でヒーホー！	アトラス	A/R	4,980円
9月	バーチャルフィッシング	パック・イン・ビデオ	SLG	価格未定
9月	マリオクラッシュ	任天堂	ACT	4,900円

発売日	タイトル	メーカー名	ジャンル	価格
9月	ニコちゃんバトル	BPS	SHT	価格未定
9月	バーチャルLABO(仮)	J・ウィング	PUZ	価格未定
10月	インスマウスの館	アイマックス	ADV	価格未定
今夏	Vテトリス	BPS	PUZ	4,980円
未定	ヴァーチャル・ハンドボール	ヘクト	ACT	価格未定
未定	スペーススカッシュ	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	価格未定
未定	プロテウスゾーン(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	価格未定
未定	インターセプト(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	価格未定
未定	ドラえもん(仮)	エポック社	未定	価格未定
未定	バーチャル・ボウリング	アテナ	SPT	価格未定

※そのほか周辺機器としてはスタンドの高さを調整できる「アジャスタブルスタンド」、交換用の「アイシェード」も同時発売される。

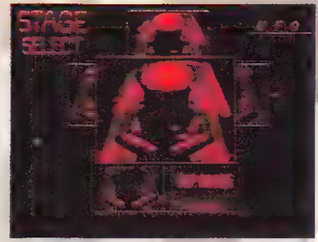
ギャラクティックピンボール

任天堂／7月21日発売／4,900円／TAB

個性的な4つの台がリアルに迫る！

4つのステージから好きなものを選んでプレイできるピンボール。ステージごとに立体をいかしたさまざまなしかけが用意されているのが特徴だ。

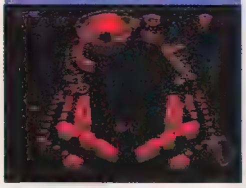
たとえば、あるターゲットをそろえると、立体的に見えている台の上にあらたなレーンが現れたり、台の下にもう一つの空間ができたりと、3D空間をうまくいかしているだけでなく、コンピュータゲームだからこそできるしかけがいっぱいだ。得点はセーブできるので、気軽に遊べる1本だ。



台を選択する画面ももちろん立体。キーで回転させると、1台ずつが目前に迫ってくる。

しかけがいっぱいの4種類の台を紹介！

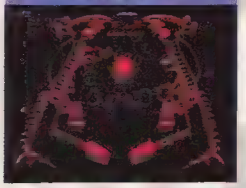
コズミック


ある条件を満たすとボーナスゲームのシューティングが楽しめる。

ユーフォー

ゲーム開始直後に中央のUFOが飛び立つ。そのあとにあらたな的が…。

エイリアン


空中に現れるレーンの立体感が特徴。中央にはエイリアンのターゲットも。

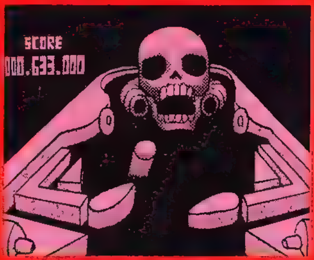
コロニー

台の斜めに横断するレーンが特徴。細かいターゲットが多いステージ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

はてしなく続く立体空間

ピンボールというのはふつう多少起伏があっても基本となる面が存在する。しかし、「ギャラクティックピンボール」の場合は、その面の下にあらたな空間が出現したりするので、どこがいちばん底なのかわからないような不思議な感覚が楽しめるのだ。ボーナスゲームもさまざまで、次々にあらたな変化が起こるのも特徴的。もちろんサウンドも立体的に迫るぞ！



マリオズVSテニス

任天堂／7月21日発売／4,900円／SPT

おなじみのキャラでテニスを楽しもう！

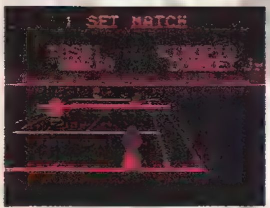
マリオやルイージ、ヨッシーやドンキーJrといったおなじみのキャラを使って楽しめるテニスゲーム。プレイヤーが操作するキャラの、少し後ろから見た視点での立体感あふれるゲームが特徴だ。

足の速さやパワーなどがちがう7人？からキャラクターを選び、シングル、ダブルス、トーナメントの3つのモードが楽しめる。ダブルスを選んだ場合は、コンピュータがパートナーを務めることになるのだけれど、パートナーが打った球がプレイヤーの頭上を飛んでいく感覚は、まさにバーチャルボーイならではの迫力だぞ。

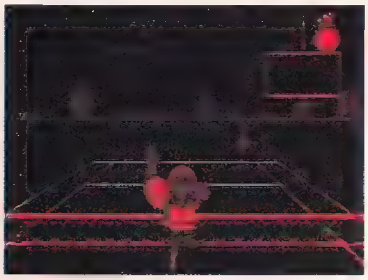
難易度も選ぶことができ、イージーだとボールがキャラクターに隠れたり、当たったりしなくなるので、自分のレベルに応じたプレイが楽しめるぞ。キャラの豊富な表情も必見だ！

レベルのほか、もちろんセットマッチも選べるぞ

まるで、本物のテニスのような臨場感が楽しめるのだ



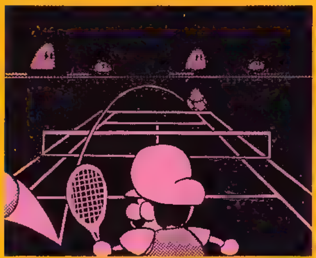
コンピュータのパートナーをどう利用するかがおもしろい！


スマッシュがキマってマリオがピース！立体的なだけでなく、遊び心いっぱいだ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

本物の視点を再現！

立体映像ならではの視点が見どころだ。たとえば、ダブルスで自分がネットぎわにいるとき、後ろにいるパートナーが見えないのは、あたりまえのようでなかなか再現できなかったことだ。パートナーがきちんとカバーしてくれるかという緊張感と、思いどおりに打ち返してくれたときの満足感。この両方がリアルに伝わってくるテニスゲームなのだ。



実際のゲーム画面はさらに立体的な映像で見ることができます。

© Nintendo

バーチャルボーイソフトのすべて

テレロボクサー

任天堂／7月21日発売／4,900円／SPT

おもわず体が動いてしまうほどの臨場感

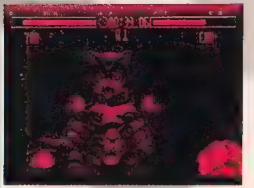
サイバーな雰囲気のただよう世界と、立体ならではの奥行きをうまくいかした臨場感あふれるボクシングゲーム。

画面には対戦相手とプレイヤーの両手だけが表示され、相手の放つパンチをガードしたりよけたりしながらパンチを繰り出し、ダメージを与えていくのだ。

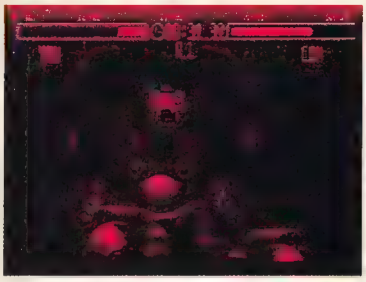
コントローラにある2つの十字キーはそれぞれ右手と左手に割り振られていて、ボタンと組み合わせることでさまざまなアクションが可能になっているぞ。

8人の対戦相手を倒すと伝説のチャンプが登場する。もし倒せればチャンプの座はキミのものだけれど、強力な挑戦者たちからチャンプの座を守れるかな？

コマンド入力によって数種類のパンチを繰り出し[illegible]上下のガードが可能だ。



特定のコマンドで[illegible]パンチも[illegible]うまく[illegible]すれ[illegible]



多くのボタンを使用するぶん、なれてしまえば爽快なプレイが楽しめるぞ。

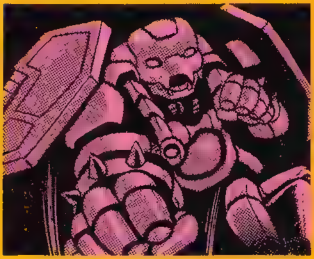
対戦相手は個性的なヤツばかり。なかにはドリルを飛ばして攻撃してくるヤツもいる。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

すばやい判断力が必要

自分が画面に表示されないという、一見シンプル見えるこの画面構成が、ボクシングならではの迫力をリアルに伝えてくれる。

パンチが迫ってくるときのスピード感や、一瞬のスキをねらってパンチを繰り出したりする感覚は、バーチャルボーイならでは。思わずコントローラにも力が入ってしまうほど、立体の世界に入りこんでしまうだろう。



レッドアラーム

T&Eソフト／7月21日発売／4,900円／SHT

ワイヤーフレームがおりなす美麗な異世界

バーチャルボーイの特性である、立体映像を最大限にいかした3Dシューティングゲーム、それがこの「レッドアラーム」だ。

ボスへのルートはあるものの、強制スクロールではないこのゲームは、自機である〝レッド・シェイフィス〟を360°移動させることが可能。バックもできてしまう。

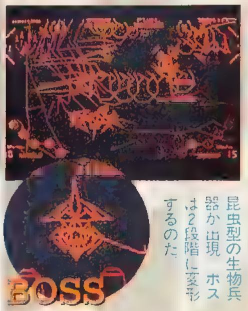
攻撃は連射が可能な通常弾と、敵を自動追尾するホーミングミサイルの2種類。アイテムを得ることによってパワーアップする。

全5面から構成される各ステージや敵キャラクターは、海底や古代神殿をモチーフにしたものもあり、どれも個性的。4面までとボスを少しだけ紹介しよう。

STAGE1

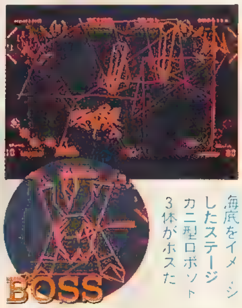
敵要塞内の格納庫。ボスは巨大ロボット〝ボークランダー〟だ

STAGE2



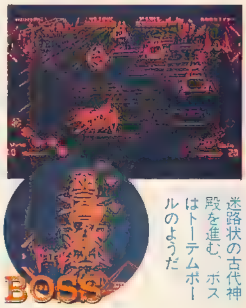
昆虫型の生物兵器が出現。ボスは2段階に変形するのだ

STAGE3



海底をイメージしたステージ。カニ型ロボット3体がボスだ

STAGE4

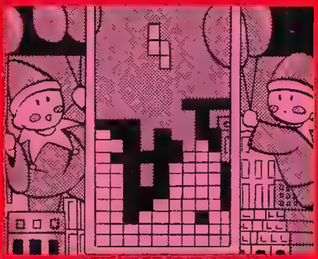


迷路状の古代神殿を進む。ボスはトーテムポールのようだ

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

CGによる臨場感が秀逸！

平面に立体物を描く場合、それらしく見せるための図法がある。透視法、投影法などとよばれるものだ。それらで描いた物体を空中に浮かべた状態を想像してほしい。ピンとこない人は「スターフォックス」を線画にし、遠近感をつけたものといえば、わかってもらえるかな？　視点が4種類にきりかえられるので、いろんな角度からグラフィックを楽しめるぞ。



実際のゲーム画面はさらに立体的な映像で見ることができます。

［テレロボクサー］© Nintendo ［レッドアラーム］© T&E SOFT Inc.

とびだせ！ ぱにボン

ハドソン／7月21日発売／4,900円／PUZ

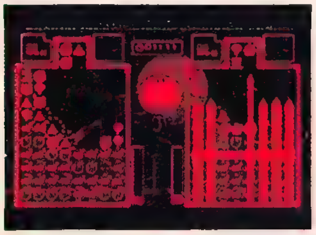
爆弾ならではの飛び散る迫力！

スーパーファミコンなどで好評発売中の〝ぱにっくボンバー〟が、バーチャルボーイに移植されて登場する。画面上部から次々に落ちてくる〝つぶキャラ〟を、同じ種類で縦・横・斜めに3個以上ならべて消していこう。つぶキャラを消すと現れる火なし爆弾を、ときどき振ってくる火つき爆弾で一気に爆破すれば、敵のフィールドに大量のコゲボンを送りこめるぞ。

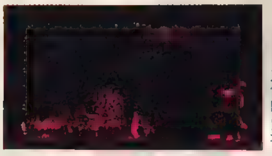
ストーリーは「黄金のボンバーマン像」を手に入れるために、あらたな敵〝ミッドナイトボンバーズ〟を倒すというもの。舞台となる〝のいのい島〟で、ボスを倒してメダルを集めていき、3つのメダルを集めたらラストボスと対戦。

バーチャルボーイならではの奥行きのある画面と、キャラクターのダイナミックなアクションが爽快。いろいろな連鎖イベントや特殊なアイテムも豊富だぞ。

〝でか爆〟出現。立体ならではの迫力で大爆発！



連鎖を続けると、さまざまなイベントが起きるのだ。



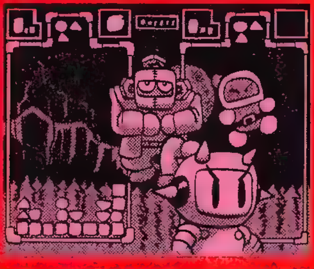
のいのい島を眺めるデモシーンも立体的に迫る。

スーファミ版でおなじみの敵紹介も飛び出すのだ

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

飛び出すキャラクター

爆弾を利用してつぶキャラを消すときの迫力はさすが、バーチャルボーイといった感じ。とくに6連鎖をすると、爆撃機が画面の奥から手前へと猛スピードで飛び去っていくなど大迫力／　また、バーチャルボーイならではの工夫が随所に見られるのもうれしい。画面が見やすいように、5種類のつぶキャラから好きなものを選んでプレイできたりもするのだ。



V-テトリス

BPS／今夏発売予定／4,980円／PUZ

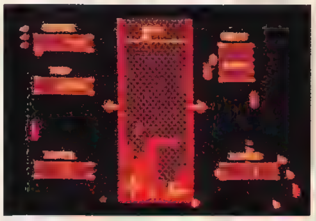
元祖〝落ちゲー〟の〝テトリス〟が登場！

〝スーパーテトリス〟シリーズでおなじみのBPSが、バーチャルボーイに「Vテトリス」で参入するぞ。従来の「テトリス」シリーズに見られるモードのほかに、3D画面ならではの新モードがくわわって、テトリスの無限の可能性を実感させてくれる。

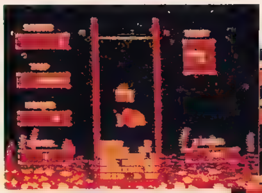
〝スーパーテトリス〟シリーズにもあった、エンドレスにテトリスを楽しむAモード、一定のラインを消すことによってレベルの上がるBモードはあたりまえ。そして「Vテトリス」用に開発された、輪のようにつながった手前と奥のフィールドを、L・Rボタンで左右に回転させて10ライン以上の同時消しがねらえるCモードを搭載。

また、細かい演出も見のがせない。〝テトリス〟を成功させると、画面に〝V〟マークが光ったり、一定ラインを消すと背景に流れ星が流れたりもするのだ。

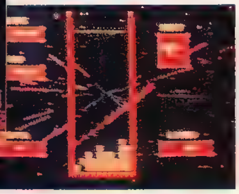
〝テトリス〟をキメると〝V〟マークが光る!!



写真ではわかりにくいが、奥にもブロックがあるのだ。



グラフィックセレクトで背景選択。これは魚が泳ぐバージョン。

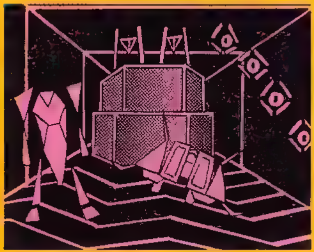


Aモードは10ライン消すごとに、流れ星が流れるぞ

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

Vテトならではの22ライン

「Vテトリス」いちばんのウリは、やはりCモードだ。手前と奥のフィールドが輪のようにつながっているため、ボタンによってこの2つのフィールドを入れかえることができる。左右のはしから移動したブロックは、奥のフィールドに表示されるわけだが、この特性を利用することで、なんと最大22ライン同時消しという超大ワザを繰り出すことができるのだ!!



[とびだせ！ ぱにボン] © HUDSON SOFT [V-テトリス] © 1987 Elorg.／1989 Nintendo.／1995 BPS.All rights reserved.Tetris is a registered trademark of Elorg.V-Tetris is a registered trademark of Elorg.Original concept by Alexey Pajitnov.

T&E ヴァーチャル ゴルフ

T&Eソフト／8月11日発売予定／6,500円／SPT

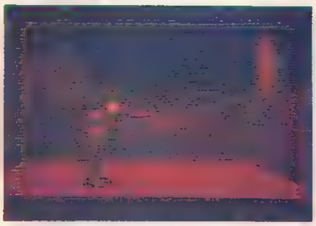
3Dゴルフシリーズにあらたな一本

T&Eソフトの代表作といえば、パソコンやスーファミで発売されている3Dゴルフシミュレーショ

い画面。バー
ならではだ。

ンシリーズ。独自の3Dプロセッサー〝ポリシス〟を駆使することによって、ボールの飛行軌跡や地形の起伏などをリアルに表現できるのだ。

基本的なシステムは、いままでのシリーズとほぼ同じ。フェード、ドロー、トップスピン、バックスピンなど実際のゴルフテクニック



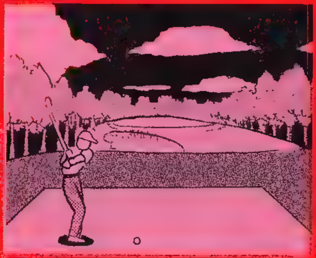
それほど難しいホールはないので、アンダーパーでまわることも可能だ。

を使い分けることができる。また、ショット音や歓声など演出面もバッチリ。プレイモードにはオリジナルコース18ホールを総勢48人できそうトーナメントと、個人プレイのストロークが用意されている。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

リアルな奥行き感

背景はくっきりと遠近感をもって表現されている。他機種で出ているものとほとんど遜色はない。



バーティカルフォース

ハドソン／8月12日発売／4,900円／SHT

パワーアップとAIキャラがイカス！

高さのちがう2つのラインのあいだを、上下に自由に移動できるようにした〝ソリッドラインシステム〟を全ステージに設定し、立体感を出した3Dシューティング。ライン間の移動は、方向キーとボタン1つでかんたんにできるので、純粋に3D空間にのめりこめるぞ。

また、自分で操作する自機のほかに、みずからが考えて飛行し自機をサポートしてくれるオプション「AIキャラ」も導入。特定の地上物を破壊したあとにでるユニットに接触すると、味方として自機を守ってくれるようになるぞ。これは、3機までストックすることができ、ゲーム中いつでも入れ換えることが可能なのだ。

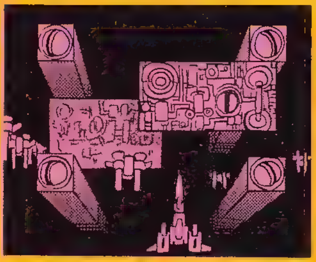
AIキャラを使えば、手ごわい敵もかんたん!?

自機のショットの形態は3タイプ。それぞれ3段階までパワーアップ可能だ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

AIキャラの利用がポイント

縦スクロールの立体感はもとより、ボス戦での飛び出すような迫力は、赤単色とは思えないほどだ。



バーチャルダブル役満

バップ／8月発売予定／5,300円／TAB

2つの視点で麻雀が楽しめる

スーファミや、ゲームボーイでおなじみのダブル役満シリーズ最

雀卓をか…
チャルボー…

新作となるこのゲーム、VB初の4人打ち麻雀ゲームである。

シリーズおなじみの個性的なキャラクターたちが、さらに手ごわく、かつ親しみやすく表情豊かになって登場。実際の麻雀と同じ視点で、彼らと雀卓をかこむことができるのだ。また、通常のトップビュー画面でもプレイすることが可能である。

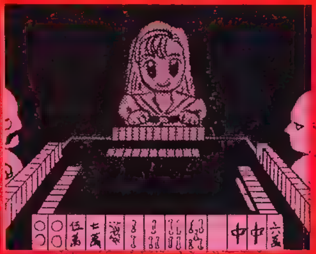
もちろん、役満ねらいの配牌が入りやすくなる〝役満対決〟も健在である。大物手で勝負しよう。役満は加算式なので、3倍・4倍はあたりまえなのだ!!

単色でありながら、牌も見やすい。トップビュー画面でのプレイにも注目だ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

豊かな表情に注目

卓全体と3人の対戦相手を表現する画面。キャラの表情や、アガリ時など、迫力ある演出なのだ。



実際のゲーム画面はさらに立体的な映像で見ることができます。

［T&Eヴァーチャルゴルフ］© T&E SOFT Inc.［バーティカルフォース］© HUDSON SOFT［バーチャルダブル役満］© VAP

バーチャルプロ野球'95

ケムコ／8月下旬発売予定／5,480円／SPT

バーチャルボーイで初の野球ゲーム

実名選手が登録されたプロ野球セ・パ12球団と、オリジナルのケムコリーグ6球団で各ゲームモードを遊ぶことができる。

1試合のみのVSコンピュータ戦、選抜チームどうしで戦うオールスターゲーム、リーグ戦優勝のあとにほかの2リーグの代表と日本シリーズの優勝を争うミニペナントモードの3モードがあるぞ。

プレイ画面は投打の3D部分と、打ったあとにきりかわる斜め上から見たふかん部分の2種類だが、後者の画面はいままでになかったタイプ。球場の外の景色まで見渡すことができるのだ。操作性も問題なく、選手の特徴、データをうまくゲームに取り入れているぞ。

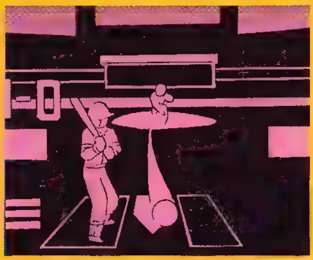
球場の広さがリアルに体験できる3D画面。ふかん画面への切り替えもスムーズだ。

登録されているデータも18球団ぶんだぞ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

立体ならではの演出

背景がさらにくっきりしている。ここで紹介できなかったが、本塁打後の演出画面の立体感もいいぞ。



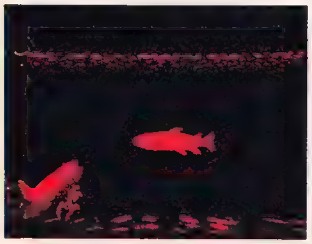
バーチャルフィッシング

パック・イン・ビデオ／9月発売予定／価格未定／SLG

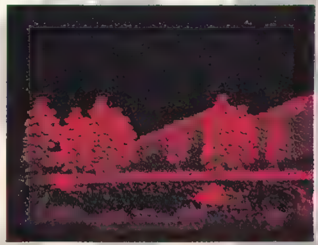
3Dのなかで演じられる魚との真の格闘

パック・イン・ビデオの定番シリーズとなっている釣りシミュレーション。バーチャルボーイでは、奥へ向かっていくルアーや岩の向こうへまわりこむイワナなど立体的な視覚効果は当然のことながら、さらに豊富な魚種が登場する。ゲームではめずらしいイトウ釣りもできるのだ。

ゲームモードは3種類。メインの大会モードでは、世界各地で開催される6つの大会を好成績でクリアすると、幻の7つめの大会への招待状が届くのだ。また、規定の数を釣り上げる時間を競うアルな水中の様子を再現している。ども釣れるフリーモードもあるぞ。



さらに水草などのオブジェがくわわる予定だという。

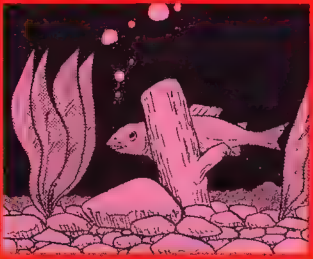


ニジマス、ブラックバス、イワナ、ヤマメ、ナマズなど川釣りの醍醐味を楽しめるぞ。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

演出以上の立体効果

流木や水草などのオブジェの裏側に魚がまわりこむことができリアルな水中の様子を再現している。



ジャック ブラザースの迷路でヒーホー!

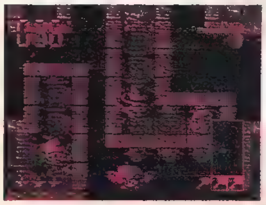
アトラス／9月下旬発売予定／4,980円／A/R

かわいいジャック3兄弟が大活躍!

このゲームは、「真・女神転生」シリーズで人気の悪魔、ジャック3兄弟（フロスト・ランタン・リパー）が主人公として登場する、トップビューのアクションRPG。

プレイヤーは、3人(?)のジャックブラザーズのなかから1人を選んで、全6エリアに分かれたダンジョンを制限時間にクリアしなければならない。クリア条件は、各階に設置されたトビラのカギを手に入れること。もちろん各エリアには、敵キャラやボスキャラもいるので、かんたんにはクリアできないぞ。ダンジョンは多階層で、下の階がつねに表示されるタテ型の二重構造になっているため、リアルな立体感も楽しめるのだ。

画面右上にいるのが道先案内人のピクシー。プレイキャラは、攻撃方法がちがうぞ。

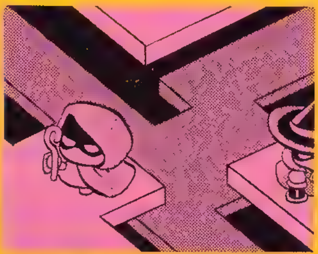


ダンジョンだけでなく、キャラまで立体的になっている。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

キャラまでリアル!

ダンジョンばかりではなく、プレイキャラや敵キャラは、頭、胴、足に分けて、立体表示されている。



[バーチャルプロ野球'95] © 1995 KEMCO／(社)日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム [バーチャルフィッシング] © PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
[ジャック ブラザースの迷路でヒーホー] © ATRUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

マリオクラッシュ

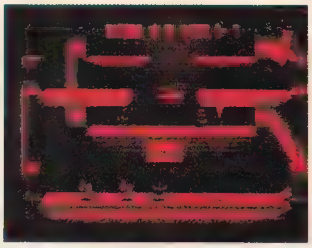
任天堂／9月発売予定／4,900円／ACT

単純で奥が深い期待のマリオACT！

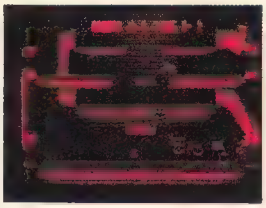
マリオを操作し、手前と奥の2つのラインを行き来しながら、敵を倒していくアクションゲーム。

敵を倒すにはときどき登場するカメを踏んで、まずはそれを投げて敵を気絶させる必要がある。ただし、倒したい敵が奥のラインにいるときは手前のラインから、手前にいるときは奥のラインから投げなければ、気絶させることはできない。その後、気絶させた敵に横からカメを当てれば倒すことができるのだ。

気絶していない敵に横からカメをぶつけても、敵は進行方向を変えるだけで、倒すことはできない。多数の敵を気絶させ、いっきに倒してボーナス得点をねらおう。



ステージは膨大な数が用意されている。数ステージごとにボーナスゲームも楽しめるぞ

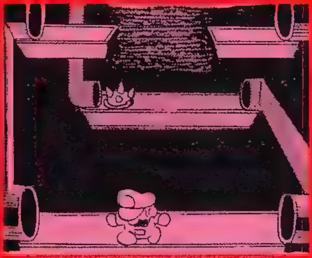


ステージが進むごとにさまざまな敵が登場するぞ

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

立体ならではのアイディア

2つのラインにつねに気を配らなければならないアイディアは抜群。立体ならではのアクションだ。



バーチャル・ボウリング

アテナ／発売日未定／価格未定／SPT

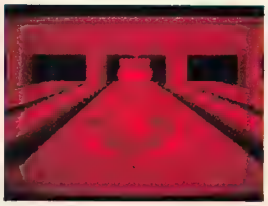
3Dにはもってこいのボウリングゲーム！

アテナから発売予定のソフトは、同社お得意のボウリングゲームだ。

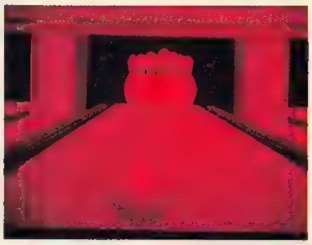
ボールやピンに立体感をもたせ、バーチャルボーイの機能をフルにいかした奥行きのある画面により、いままでにないボウリングの臨場感を演出している。

ボールのころがる音やピンの倒れる音。男女別のキャラクター選択におけるパワー・スキル・きき腕・ボールの重さなども細かく設定でき、本格的なプレイが期待できるとともに、視点きりかえにより、本物のボウリングでは味わえない感覚も表現しているぞ。

カンタン操作のうえ、サブゲームも数種類と充実して、だれにでも楽しめるゲームになりそうだ。



画面は開発中のもの。仕様は変更される可能性あり。

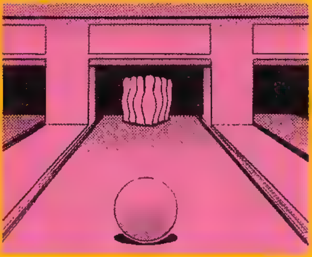


コース、曲げる方向、強さを決めて投げる。操作は非常にかんたんだ

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

ボウリングならではの奥行き感

ボールが画面奥に転がっていく感じが、画面きりかえとともにうまく表現されている。



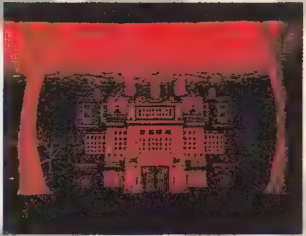
インスマウスの館

アイマックス／10月発売予定／価格未定／ADV

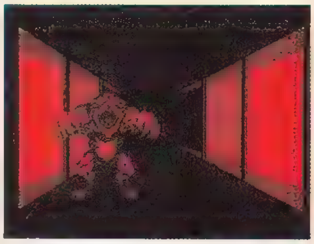
スリルあふれるホラーアドベンチャー

3Dホラーアドベンチャー・インスマウスの館……、この館から脱出することがこのゲームの目的なのである。

プレイヤーは迷路を探索し、扉を開く鍵を手に入れ、制限時間内に各フロアを脱出するのだ。また、執拗に追いかけてくるモンスター"インスマウス"から、アイテムを利用してうまく逃げまわらなくてはならない。



3D画面にひきこまれてしまうような臨場感が[illegible]



立体映像の迫力はもちろん、ステレオサウンドの包み込むような迫力もスゴイ！

インスマウスは息づかいもあらく、雄叫びをあげながら襲ってくるぞ！ 館内の異様な気配が、ステレオサウンドで再現されているわけだ。ホラーの魅力を追求したゲームなのである。

こんな感じの立体映像が見られるぞ!!

本物の3Dダンジョン

3Dダンジョンに、迫りくるインスマウスが再現されている。恐怖や圧迫感が味わえるぞ！

実際のゲーム画面はさらに立体的な映像で見ることができます。

［マリオクラッシュ］©Nintendo［バーチャボウリング］© アテナ［インスマウスの館］© I MAX

特別企画 守護聖様にラブラブフラッシュ♥ アンジェリーク

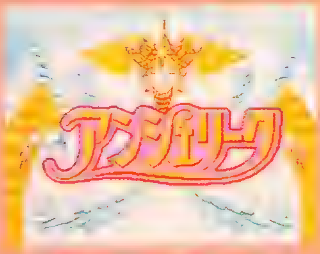
意中のカレをこの手に……

光栄のネオロマンスゲーム「アンジェリーク」。女性ユーザーの支持率の高さは、No.1といえるこのゲーム。発売から10カ月にもなるが、いまなお話題になっているとか。はたしてその秘密はいったいなにか？　ここであらためて取り上げてみた。

なにがそんなにおもしろいの？ アンジェリーク

お仕事は大陸を発展させて……

私はアンジェリーク。全宇宙を統べる次期女王候補に選ばれたスモルニィ女学院高等部２年生。もう一人は女王なるべく幼少のころから教育を受けてきたロザリア。どちらが女王にふさわしいか試験を受けるためこの飛空都市にやってきました。その試験とはこの都市の下にあるまだなにもない大陸を発展させ、建物を増やしていくかというものでした。最終的に中央の島にどちらが早く建物を建てるかで女王が決定されるのです。



この神官さんをとおして人々の願いをききます。

守護聖様の夢も見れる

28日ごとの女王陛下への謁見の日の夜、私は決まって守護聖様の夢を見るんです。ふだん、私にはあまり話してくださらない守護聖様どうしの会話をのぞいてしまうんです。

ジュリアス様やオスカー様そのほかいろいろな方の夢を見たあとは、みなさまにとても親近感がわきます。守護聖様の夢、ロザリアも見ているのかしら？

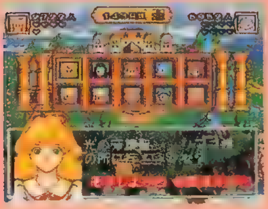
みなさまのお考えのちがいがはっきり出るんです。でもケンカは…。

いまのところ７種類の夢を見ました。貴方は……？

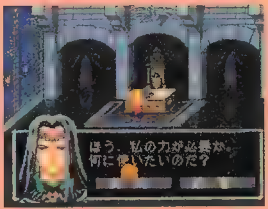
女王になるための試験、それがこのゲームなの

基本操作は選択肢を選ぶだけ

私たちが自由に出歩ける場所は全部で６カ所です。守護聖様が生活していらっしゃる聖殿、大陸への行き来や情報をえるための王立研究院、占いやおまじないをしてくれる占いの館、憩いの場の公園や森の湖、そして私たちが暮らす特別寮です。この都市のなかの行きたい場所ややりたいことを選ぶだけなんです。そのとき必要になるのがハートで表示された「力」です。



確認のメッセージも出るからあわてないでね。



２つの選択肢から選ぶだけだからかんたんよ。

お仕事もお話もデートにも体力がいります

画面上に見えるハート。それが１日に動ける私たちの力です。この世界では守護聖様に大陸の育成をお願いしたり、お話やいっしょに外へ出かけるにも力が必要になります。はじめたばかりでは４つしかありませんが、上手に大陸を発展させていると女王様からご褒美として力を一つずつ増やしていってくださいます。どう行動したらよい１日がすごせるか計画を立ててゲームを進めてくださいね。

サラさんの占いの館に行くのも力がいります。

力がなくなったら消灯。一晩寝れば回復します。

でもいちばん大切なのは守護聖様とのおつき合い……かな♥

大陸を発展させるためには守護聖のお力が不可欠です。できればどの守護聖様とも仲よくできれば楽しい毎日がすごせるというものです。しかし守護聖様もいろいろなお考えをおもちですのでそうもいきません。私もみなさまに好いていただけるよう、努力しなくてはならないようです。

質問は同じでも答えかたは守護聖様によってちがうことも。

自己アピール

これは平日お部屋にうかがったときに、私のことをよく知っていただくためにお話をします。守護聖様とお話が合えば親密度が上がります。

お部屋でおしゃべり

守護聖様との時間をお部屋ですごします。故郷の話やご趣味などいろいろな質問に答えてくださいます。このときの会話をよく覚えておくと、自己アピールのときに役に立つはずです。

公園

守護聖様との外出先は公園と森の湖。とくに公園では、ぐるりと一周するまでに5つの質問をなさいます。あまり好ましくない返事をしてしまうと来たばかりでも帰らなければなりません。だから公園にお誘いするときは、仲のよい守護聖様、いまの大陸の状況、ロザリアのようすなど予習していったほうがいいです。まるでテストみたいですが、守護聖様との仲はグーッと接近しているはずです。

最後に木陰や噴水、花畑でお話。ちょっと恥ずかしいけどまたきたいわ。

森の湖

別名恋人たちの湖。平日にここの滝にお願いすると気になる守護聖様がいらっしゃったり、思わぬ告白を受けることもあるとか♥

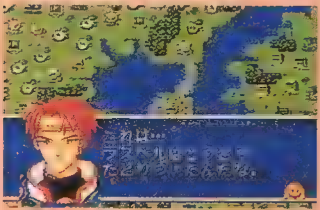
やっぱりデートはこんな静かなところがいちばんかな？

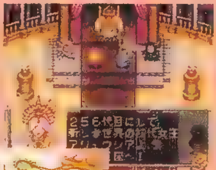
もちろんここでも力が必要。力に余裕ができたら、一度試してみて。

楽しいエンディングをむかえて……

え？ 私が次期女王様!?

なんということでしょう。みなさまのお力で私のほうが早く、中央の島に建物を建てることができました。大陸の人々、守護聖のみなさまいろいろな人に祝福され、私は女王になることを決意します。ともにきそったロザリアともお別れですが、貴方さえよかったら補佐官に、というお話も。これでこのお話は終わりですがどうやらほかにもエンディングがあるようです。





せっかく仲よくなったのに守護聖のみなさまと主従関係になってしまうのはちょっと残念かな。

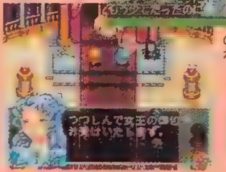
なにをしていいのかわからないけど、とにかくがんばりたいと思っています。

ふつうの女の子にもどりまーす

一生懸命やっていたのだから悔いはありません。なぜならこの世界が救われることにはかわりがないからです。ロザリアが女王に就任すれば、私はスモルニィ女学院にもどることになります。その前に大陸の建物の数が多ければ大陸に行くことが許されたり、ロザリアとの仲がよければ私を補佐官にしてくれることでしょう。ともかくみなさまとすごした日々は、忘れられないたいせつな思い出になることでしょう。

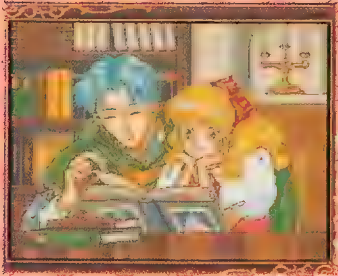
最後の女王様との謁見。もうここにくることもないかと思うとなんだかさびいわ。

友だちが迎えてくれました。話したいことがいっぱいあるの。



これからはロザリアと2人で世界を見守っていくことになるのね。

短時間で守護聖様とLOVE LOVEになりたい!!



何度もプレイするのはやっぱり守護聖様とのHAPPY ENDが見たいからだと思います。

そんな貴方のために少しでも早くその願いがかなうよう、ちょっとだけ私からアドバイスを送ります。あとはどの守護聖様とLOVEになるかは貴方しだい。そうそう、デートに失敗したらリセットっていうのもひとつの手ね。めざせ、守護聖様全員と相性100%かな。

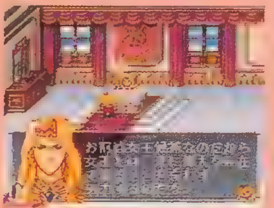
何度きいても告白っていいものよね。だって、私このためにがんばってきたんだもの。

光の守護聖 ジュリアス様

とてもまじめなジュリアス様。まずはお話をして、私のことをわかってもらうことがいちばんだと思います。ご自分の行動には、つねに自信をおもちでいらっしゃいますので、お誘いを断ることはおすすめできません。親密度が下がりやすいのも、この方の特徴なのです。

仲のよい守護聖様はオスカー様。

相性90以上の貴方は
おひつじ、獅子、いての A型



けっしてまちがったことをいわないのがジュリアス様。

闇の守護聖 クラヴィス様

どちらかというと仲よくなりづらいクラヴィス様。どうしてもという方はなるべく間をあけずにクラヴィス様のところへ通うことをすすめます。あまり多くを語ってはいただけませんが、こちらの気持ちを素直に伝えれば少しずつ心を開いてくださいます。

仲のよい守護聖様はリュミエール様です。

相性90以上の貴方は
蟹、サソリ、山羊のO型

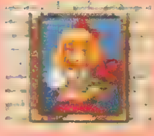
ご自分のことについてもいろいろ悩んでおられるようです。

水の守護聖 リュミエール様

おだやかで、争いごとを好まれないリュミエール様。仲よくなるコツは平日のアピールにあり。デートも部屋でおしゃべりを望まれるようです。仲のよい守護聖様はもちろんクラヴィス様。

相性90以上の貴方は
おうし、蟹、乙女、山羊のO型

肖像画を……



壁にかかるひときわ大きい絵。2回めの告白をしてくださったとき、描いてくださいました。

お誘いをお断りしてもあまり気になさらないようですが…。

地の守護聖 ルヴァ様

知識人でいらっしゃるルヴァ様はそれゆえにほかの方とお話をなさることが苦手だそうです。ゼフェル様のめんどうをよくみていらっしゃいますので、自分をアピールをするときはゼフェル様のお話が参考になることも多いようです。

仲のよい守護聖様はマルセル様。また、オリヴィエ様ともお話が合うようです。

釣りがご趣味だそうですから、外出するほうがいいでしょう。

相性90以上の貴方は
蟹、乙女、魚のB型

緑の守護聖 マルセル様

おもいっきりきらわれてしまいました。今度はこうならないように。

動物の話はいったい、いつしてくださるんでしょうか。

守護聖様のなかでいちばん若いマルセル様。わりと好ききらいがはっきりしていらっしゃいますので、知らんぷりなどしないように。仲のよい守護聖様はルヴァ様。ランディ様とも仲よしだそうです。

相性90以上の貴方は
おうしO型、蟹、サソリ、魚のAB型

鋼の守護聖 ゼフェル様

ちょっと乱暴そうに見られがちなゼフェル様。寂しがりやみたい。お誘いを断るのはなるべくさけたほうがいいみたいです。

仲のよい守護聖様はルヴァ様やマルセル様。たまにオスカー様なんてこともあるんですよ。

相性90以上の貴方は
双子、獅子、天秤、水がめのAB型

ウワサのマシン

机の上でピコピコ動くロボット。これがゼフェル様のお気に入りなんですって。

感情がもっともよくお顔に出るの。笑った顔がかわいい♥

風の守護聖 ランディ様

なんにでも一生懸命なランディ様。試験についての質問にはまじめに受けている、と答えるほうがいいみたいです。親密度が高くなるとご自分をアピールしに毎晩のようにいらっしゃいます。仲のよい守護聖様はマルセル様だそう。

相性90以上の貴方は
おひつじ、いてのA型

私にいろいろ教えてくださるのがランディ様でした。

日曜日に……

お部屋にいないと思ったら上から降っていらしたの。これには私もビックリ!! いつもご活発なランディ様らしい一面でした。

炎の守護聖 オスカー様

このセリフワークに何人の女性が虜になったことでしょう。

相性90以上の貴方は
おひつじ、獅子、いてのB型

その名のとおり情熱的なオスカー様。相性がいいと早いうちからデートのお誘いにいらっしゃいます。お話するのはあまり好みではないごようすなので、森の湖に行って2人の仲を深めるのがいいと思います。でも、けっこうまじめな一面もおありな不思議な方です。

女王様やジュリアス様をとても尊敬なさっているようです。

夢の守護聖 オリヴィエ様

美しさについてとても深いお考えをおもちなのがオリヴィエ様。私への質問の答えもそれを求められますが、堅苦しいものはお好きではないようです。気に入ってくださるととても優しくしてくださいます。ルヴァ様を気に入っていらっしゃるようですが、たまにジュリアス様ともお話をなさっているようです。

オリヴィエ様にかわいいといわれるととってもうれしい。

相性90以上の貴方は
双子、天秤のA型

アンジェリーク 特別座談会 恋の体験告白ストーリー♥

最後に〝アンジェ〟にハマった女性ユーザー6人を集めて、自由に語ってもらった。そのハマリの秘密がわかるかも？　その席には光栄の高津氏も参加。気になるコメントも飛び出した⁉

ラブラブエンディングがあるからこそ!!

遠藤（以下遠）：まず高津さんにおききしたいんですが、「アンジェリーク」は、ゲーム業界初の女性が男性を相手にするというゲームですが、どうして、そういうゲームを出そうと思ったのでしょう。

高津（以下高）：そうですね。まず、いまスーファミのユーザーはほとんどが男性です。最近はかなり女性も増えてきましたが、まだまだ開拓の余地があるということ。それと、今回はクリエイターが全員女性で構成されているんですよ。やはり女性向けのゲームは女性の感性で創ろうと。ここに、開発サイドにも女性の力で育てたいという願いもあります。あと、いかにも通りにくそうな企画なんですが、トップダウンに近い形で実現に至ったのは幸いでした（笑）。

遠：なるほど。みなさん、プレイしたときの感想はどうでしたか？

ヨッシー（以下ヨ）：はじめて見たのが、テストプレイをしているところで、主人公が男の子で女の子を口説くというゲームはいままでにもけっこうあったんですが、逆のパターンははじめてですよね。プレイしていてテレますけど、なんとなくうれしいなと……。いま、世の中にあんな口説きかたする男の人いないでしょう？　もしいたら気持ち悪いですよね（笑）。でも画面であぁいうきれいな男の人が、っていうのは理想に近いですよね。かなりいろいろなタイプがそろっていますし。どんな好みの人にも対応できる。最初は気に入らない人でも、つき合っているうちによくなったりするし。

ロザリアちゃん（以下ロ）：何回もクリアする楽しみがありますね。まず女王様になってから、ラブラブエンディングをめざしますから。

遠：クリアしやすいですか？

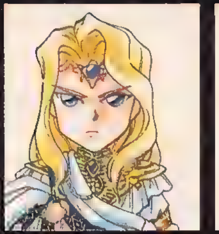
Pana（以下P）：すごいラクです。光栄のゲームとは思えない（笑）。

ロ：逆に負けるのがむずかしい。

ホンダべるの（以下ホ）：やっぱり、私もテストプレイからはじめたんですけど……。最初は女王になる過程が楽しかったんですが、ほかに私の心を捕らえたところが2点ありまして……。まず1つはセリフですね。「俺の想いを風に乗せて……」（一同爆笑）。といわれると胸がキュンときちゃいますよね、やっぱり（笑）。私がすすめて遊ばせている人たちにはテレがあって「あれは恥ずかしい」とかいうんですけど、わたしには最初からテレはなくて素直に彼らのことばを受け入れました。そのうちに私の心を捕らえるようになったのは、プレイしていくうちに、対人関係のストレスに悩まされるようになったことなんです。胸が痛いんですよ（笑）。もちろんジュリアス様も好きなんですけど、クラヴィス様も好きで……。昨日公園でデートであんなに優しいことばをかけてくれたのに、次の日ピンポーンってベルが鳴ってうちにくると「なにも話すことはない！」なんていわれて（笑）。胃も痛くなりはじめちゃって……。冗談じゃなくって本当なんですよ。疑似体験というと危ないですが、このゲームは現実ばなれしていますが、だからこそ自分のもっている世界のなかで、パラレルワールドみたいな形で、そういうことを進めていくことによって、私はこのゲームで人生を歩んだんだ、彼らとつき合ったんだという確固たる思い出が胸に残るゲームでした。そういうわけで、何回もプレイせざるをえませんでしたね。

遠：私は、いちばんはじめに話をきいて、「おお、ついに男の子落としゲーが出るか」と思ったんですがゲーム画面を見たらちょっと……。目が大きくてキラキラしてるマンガって、あまり好きじゃないんですよ。「同級生」とかの美少女モノも、なにがおもしろいんだろうと思ってたんですけども、ちょっとアンジェをプレイしてみたら、いつの間にかハマっちゃいました（笑）。グラフィックも、逆に気に入るようになってしまって。

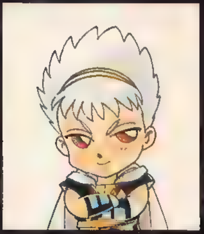
座談会出席者と好みの守護聖様



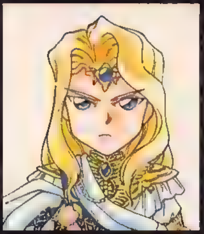
ホンダべるの
本名：櫛田理子。フリーライターのほか、スーパーファミコンアワーのパーソナリティなどもこなすマルチ人。

遠藤きょう子
本誌新人編集者。他人をアッといわせるような新事実をいくつももつ。ラブラブエンディングはこれから見るらしい。

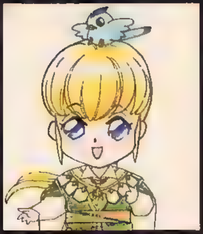
永田洋子
B.E.メガのライターからThe プレ→サターンマガジンの編集者という経歴をもつ女性ゲーマー。プレイの合い間に仕事を。



ヨッシー
ソフトを個人で3本もつ強者ライター＆イラストレイター。1日3時間以上のプレイをノルマとしているらしい。



Pana
半年ほど前までは本誌の編集者。現在はサターンマガジンなどでライターをしている主婦ゲーマー。美少年マニア。



ロザリアちゃん
本名を出すと非常にマズイらしい女性ライター。今回の参加も隠密。したがって、文中の音声は変えてあります。

この人がいい一って(笑)。なんで、男の人があんなに美少女ゲームにハマるのかわかる気がしました。

永田（以下永）：告白もよかったですけど、男の子どうしの……、守護聖様どうしの関係もちょっと見のがせません（一同笑）。この2人は憎み合いながらも、たがいに魅かれているんじゃないかとか(笑)、こんないい男が相手じゃたちうちできないなとか……（笑）。そういうところも魅力ですね。男どうしの危ない愛に走ちゃうわけですけど(一同爆笑)、そういう女の子もじつは多いらしいんで……。

女性ならぜひぜひプレイしないと！

遠：このゲームは、発売直後はそれほどでもなかったんですが、だんだんと口コミで広まりましたよね。それで、いまはあまりお店にないみたいですし。

ヨ：そう、友だちに6本くらいは布教して買わせてます。抵抗のある人はいるんだけど、ラブラブエンディングに最初から行ける人なんかはもうハマっちゃう（笑）。

P：私は近所のショップになくて、秋葉原まで買いに行って手に入れたんですけど。シミュレーションぽくってむずかしいのかと思ったら全然そんなことなくて。

ロ：女の子ならぜひやるべきゲームだと思うんです。私の知り合いで、6～7人にすすめたんですけど、途中で挫折した人は1人しかいなかったんで……。私も発売日の前日に買ってやりましたから。

P：誕生日のプレゼントに友だちにあげました。ハマってくれますようにって（笑）。

遠：贈物には最適なのかも（笑）。

ホ：女性でしたら、女性冥利につきるゲームですので、ぜひやってもらいたいですね。それと、ゲームの対象が女性ということを意識しなくても、システムは、まったく新しいとはいえませんけど、かなり革新的ですし、あと占いとかおまじないとかが取ってつけたようになっていなくて、ちゃんとゲームのシナリオに取りこめているんですよね。そういう徹底的に女性の視点から描かれているところが、システム的によかったところですね。あと、ゲームマニアとしては、こういうシステムで完成したものはいままでになかったはずなんでこれをやらずにゲームは語れないな、といいたいです。

遠：しかし、なぜそこまで夢中になれるんでしょうかねぇ。

ホ：いつでも心のなかの恋人たちに会えるから、かな。

遠：なんですか、それは（笑）。でもまあ、9人の男の人が、いっぺんにいいよってくることってそうそうないですからね。

P：あたりまえです、そんなこと。

遠：けっこうこれが気持ちいい。どれにしようかなんて……。

永：よりどりみどりなわけだ。

遠：しかもかんたんにはいかないから、その達成感がうれしいと…。

永：待ってるだけじゃダメで、こっちからも誘わないといけないし。告白されるときがいいよね。落とした一、って感じで（笑）。

ホ：それに、ふることができるのが、なんともいいよね（笑）。

新ハードに移植!? そして続編は…？

遠：では最後に、続編が出るとしたら、なにか希望することはありますか。

ホ：2人同時プレイとか。

遠：守護聖様を取り合うわけだ（笑）。いいですねぇ。

ホ：いろいろ、かけ引きがあって……。契約をむすんだりとか。

永：なんか、すさまじいことになりそう。

ロ：部屋でおしゃべりしてると乱入されたりして（笑）。

ヨ：でも、ロザリアの部屋にも遊びに行けたりしたらいいよね。

ホ：女の子どうしの友情も育てたいし、自分も育てたいですね。やさしさとか。それがプレイに反映されるとか。それとジェラシーとか……。それで、性格づけをしたいな。あと、なくしちゃいけないのは、国の育成にかかわるものですよ。恋愛だけに終わらせるゲームじゃありません、このゲームは。

P：あくまで国の育成が主で、その裏でオフィスラブのように……。それがいいんですよ（笑）。

ロ：ニューハードでやるなら、もっとデータを増やしてほしいです。

ヨ：あまり余分な脚色をしてほしくないな。声とかも、CD-ROMだからって、べつになくてもいいですよ。あの、自分だけのイメージをもってプレイするのが楽しいんですから。

ホ：細かいところでは、ウィンドウのきりかえを速くしてもらえると、みんなよろこぶんじゃないでしょうか。

高：それはぜひがんばります(笑)。

ホ：あと、占いとか星座とか血液型がもうちょっとかかわってるといいのに。あれで最初のデータが決まっちゃうでしょ？

高：続編というわけではないのですが、こういった女性向けのゲームの企画は検討中です。しかし、それよりも先に、スーファミ版の移植として、新ハードについて、いろいろと考えています。いまのところ最有力候補は……内緒です。

遠：いつごろ出るんですか？

高：年末の予定です。

P：機種によって特典とかがちがっていたら、全機種とも買ってしまうかも。

永：私も。

ロ：私も（笑）

ヨ：全ハードそろえます（笑）。

高：いいですね。検討していきたいですね（笑）。

株式会社光栄・SP本部デザイン部SP課　高津弘樹

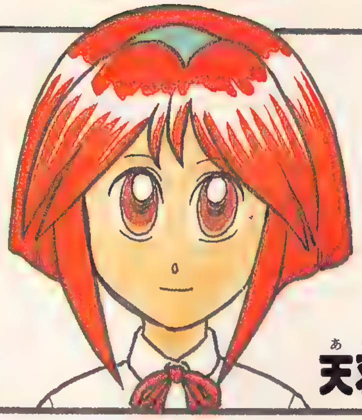
光栄の広報窓口の顔として有名。今回の座談会に特別にご出演いただいた。ご本人も「アンジェリーク」は最後までプレイしている。お気に入りの守護聖様は……？

特別プレゼントのお知らせ

最後にプレゼントのお知らせ。7月26日発売の最新CDドラマ「アンジェリーク～恋はPUSH&PUSH/」を1名に、秋発売予定の「アンジェリーク・ファンブック(仮)」を3名の方にプレゼントします。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、TEL、光栄にひとことを明記のうえ、Theスーパーファミコン編集部「アンジェリーク」係までご応募ください。締め切りは7月21日(金)です。なお当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

蓬萊学園の探索

第11回



画：冨士宏/原案：遊演体・柳川房彦/シナリオ：沙那

■校長先生にインタビューできず、ちょっぴりブルーな今日子ちゃんですが……。

■今日子ちゃん、やっぱりもつべきものはライバルだよね！

つづく…

蓬莱学園 案内所分室 VOL.15

あんないしょぶんしつ

ついに5回めをむかえたSFC「蓬萊学園の冒険！」のNPC紹介。いよいよ今回が最終回だ。どちらのキャラクターも、とてもあやしいぞ。では、プロフィールは下で。

SFC「蓬萊学園の冒険！」のNPC大紹介第5弾!!

今回、紹介する2人は、とてもあやしいヤツなのだ。

NPC紹介の最後をかざるのは、とてもあやしい2人なのだ。まず、1人めは〝みさと〟。彼女は正真証明の幽霊。暗い過去をもつためか、性格も非常に暗い。そしてもう1人が〝そうとう〟。学園の治安を守る公安委員会とは宿敵どうしで、つねにいがみ合う存在らしい。もちろん彼らもまた、主人公たちの強い味方になってくれるぞ。

みさと

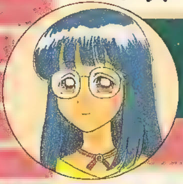
いまをさること16年前、当時、蓬萊学園3年だったみさとは、あまりにも陰気な性格のため、全男子生徒に嫌われていた。そして冬の寒い夜、降りしきる雪に足を取られて転倒、運悪くたまたまその場に落ちていたバーベルに頭を打って死んでしまう。男の子に嫌われていたことを恨みにいだいていたみさとは、成仏できないまま霊界をさまよっていたが、ある生徒の仕業によって、ふたたびこの世に呼びもどされ、ひと騒動を巻き起こすことになる。誕生日は8月。血液型はA型。物理攻撃は無効。霊界技を得意としている。

そうとう

学園内テロ組織〝黄昏のペンギン〟の総統。その正体は不明。神出鬼没、学園および宇津帆島のあちこちにあらわれては、事件を巻き起こす学園有数の有名人。性格は、尊大傲慢、プライドが高く、見栄っぱりなわりに気が小さくコソコソしている。〝黄昏のペンギン〟の目的は世界征服だが、実際の活動は食料盗難、食い逃げ、クラブ費着服、のぞき、カンニング、爆竹テロなど、かぎりなくセコイ。構成員数は不明だが、一説によれば3〜4人しかいなく、あとはそのつどバイトで補っているという、うわさもある。誕生日は1月。血液型はAB型。

公安委員会とは？

〝公安委員会〟とは、学園内の治安維持、および警察活動一般（生徒や教師の逮捕拘束・礼状作成・おとり捜査・強制立入検査）を行う組織である。ようするに、蓬萊学園のKGBのようなものだ。敵対する組織も多く、ほとんどの団体・生徒たちからも嫌われている。前身は〝査問委員会〟だが、「90年の動乱」のどさくさにまぎれ、公安委員会となる。



はいすく〜る め〜か〜

学園工房

校長：月城あやめ

遅刻や道草はダメよ 登下校のできごと

月城あやめ「前回に引きつづき、学校への行き帰りのお話です」

我天正一「サクサクいきやしょう」

▼

★45分かけてのチャリ通は、すごく体力を使う。朝がんばってブローした髪もぐちゃぐちゃで、制服もホコリやゴミや虫がつくし汗はかくし……もうサイアク。田舎にも電車をとおしてほしい。バス代はバカ高いしさぁ（片道480円）。

（滋賀県／りょうこ）

我天「いやあ、たいへんっすねえ」

▼

★学校の帰りに亀をひろった。でも（かなりの大もので）、もって帰るのが嫌だったので、とりあえず近くの田んぼに放してやると、地中に潜っていった。

——6年経ち、そこには家が建っている。あのときの亀は、ちゃんと脱出したのだろうか……心配。

（群馬県／かぱゆ）

あやめ「『亀は万年』っていうから、きっとだいじょうぶよ☆」

我天「……それ、なんかちがうっす」

千葉県／ザツな大千夜

中身の量にもよるけど、スポーツバッグって、手持ちだと重いんですよね。さて、次の募集テーマのほうは『授業中』のおもしろいできごとや事件です。（あやめ）

千葉県／神竜み〜な

おいらも元気のいい子は好きでやんすよ。上のみさとさんみたいな人にも元気をわけたげてほしいっす。（我天）

埼玉県／合成獣

こちらも学園の新しいなかま……なんだか物騒な子みたいですねー。校内での戦闘行動は、ほどほどに。（あやめ）

© ITC,Inc. © 遊演体 イラスト／冨士 宏

新着ソフトの見どころをクローズアップ！

新作スクランブル

セントアンドリュース
バスマスターズクラシック
忍者龍剣伝・巴
NBAバスケットウイニングダンク
カオスシード
もってけOh！ドロボー
Mr.コカトリス
的中競馬塾
ダービージョッキー2
常勝麻雀　天牌

セントアンドリュース～栄光と歴史のオールドコース

4人で遊べるゴルフゲーム！

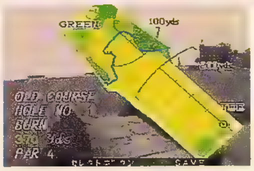
●エポック社●9月15日発売予定●9,800円●12M+B.B●SPT

最古にして最高のコースがスーファミに登場！

エポック社からセントアンドリュースを再現したゴルフゲームが登場するぞ。このゲームは世界最古のコースであるセントアンドリュースのオールドコースを忠実に再現したファン垂涎のしろもの。

トーナメントやマッチプレイなどのモードも充実し、プレイヤーエディットモードでは自分をキャラクターとして登録できるので、本当に自分がプレイしているような気分になれるんだ。

スイングメーターなど、実際のプレイそのままのスイングが味わえる。



コースなどは本物を忠実に再現。セントアンドリュースでプレイできる！

モードもたくさん。まずはプレイヤーを設定してから練習するのだ。

バスマスターズクラシック

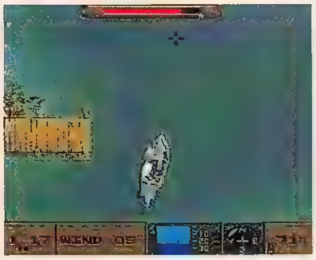
●アルトロン●7月28日発売●11,800円●12M+B.B.●SLG

なかまと釣りに行こう

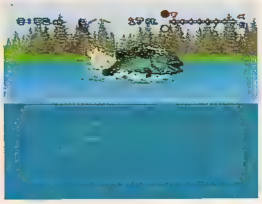
さまざまな経歴をもった、腕に自信のある釣りなかまたち。彼らとのブラックバスをめぐるバトルが、広い湖の上でところせましとくりひろげられる。

自分の腕を奮って、みんなより大きなバスを釣るのだ！

賞金を獲得して、高価な釣具も買いそろえるのだ。



全部で5つある大会で、なかまたちと腕前をきそうのだ。上位ランキングをめざせ！



釣具を有効に使いこなして、大きなバスを釣ろう。

忍者龍剣伝・巴

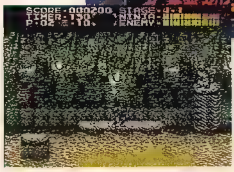
●テクモ●8月11日発売予定●12M●ACT●7,980円

なつかしの"忍剣伝"が復活だ！

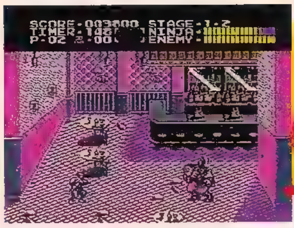
ファミコンで発売され、激ムズの難易度でファンを魅了し続けた「忍者龍剣伝」が、スーファミで復活するぞ。基本システムは横スクロールアクション。壁に張りつくなどのアクションを駆使して敵を倒すのが目的だ。

今回はファミコン版の1～3までが一つにまとめられており、お買い得の内容となっている。ゲームの内容も昔のままということなので、ファンなら買うしかないぞ！

シリーズ三部作が一本にまとまったぞ。



ファミコンを彷彿とさせるグラフィックがグー。



ボス戦！

[セントアンドリュース] © 1995 エポック社・小学館プロダクション・電通 © 1995 LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST [バスマスターズクラシック] © 1995 ALTRON CORPORATION © 1995 Malibu Games a division of THQ,Inc.BASS MASTERS CLASSIC™ and BASS GLERS SPORTSMAN SOCIETY are registened trademarks of B.A.S.S. ®,Inc.

NBAバスケットウイニングダンク

ダンクシュートが次々決まるぞ!

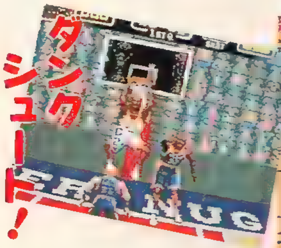
●コナミ●9月29日発売●10,800円●24M+B.B.●SPT

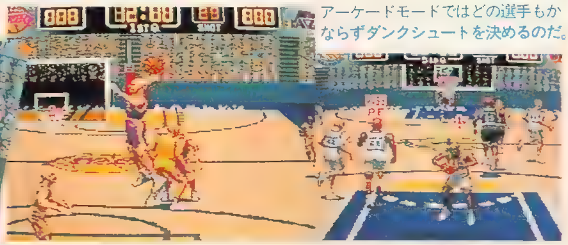
アーケード版「スラムダンク」をバージョンアップ!

コナミの実況シリーズにあらたなラインナップがくわわった。もともとこのゲームは、アーケードで「スラムダンク」というタイトルで出ていたものだが、これにNBA全チームと選手を実名で登場させ、さらに有名なDJによるハイテンションな実況を入れたのだ。

そのほかにも、バージョンアップしたところはヤマほどあるぞ。マルチプレイヤー5を使用すると、最大4人までの同時プレイが可能。また、チームエディット機能によってシーズン中のトレード、そしてお気に入りのオリジナルチームを2チーム作れるのだ。

ゲーム画面はゴール後方からの視点。プレイヤーの動きに合わせて拡大・縮小を行う疑似3Dが採用され、迫力あるダンクシュートがガンガン決まるぞ!





アーケードモードではどの選手もかならずダンクシュートを決めるのだ。

4つのプレイモード

NBAファンには、きっとたまらない設定だろう。

アーケードモード■ファール、フリースローがない迫力重視の手軽に遊べるモード。トーナメント形式で行われ優勝をめざす　エキシビジョンモード■好きな2チームを選んで1回だけプレイするモード　プレイオフモード■NBAのプレイオフと同様、東西8チームずつ16チームがトーナメント形式で優勝をめざすモード　シーズンモード■NBAのレギュラーシーズン82試合とプレイオフを再現したモード。日程は'94〜'95年度に実際に行われたものに準拠し、試合数はオプション機能で設定できる

カオスシード

●タイトー●冬発売予定●9,900円●容量未定●RPG

"勇者"と戦うRPG!?

古代中国ふうの世界観というところも変わっているが、敵が勇者というRPGも、あまりないのでは!?

主人公は仙人。ダンジョンなどを掘ることを仕事としているが、そこに勇者が侵入してくるので、なかまであるモンスターとともに、それを迎え討たなければならないのだ。プレイヤーはダンジョンを掘り進み、さまざまな役割をもった部屋を作っていく。侵入者をおとしいれる部屋とか、味方モンスターを召還させる部屋とか……。部屋の作りかたがポイントになりそうだ。

最大パーティーは4人。マルチシナリオ、マルチエンディングを採用している。

ダンジョンのなかでのシーンが多そうだ。

町のなかでの会話シーンもある

どんな部屋を作る!?

自分で作成したダンジョンのなかへ、リアルタイムに勇者が侵入してくるのだ。

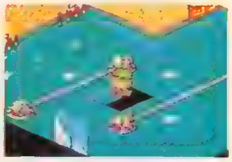
もってけOh!ドロボー

●データイースト●冬発売予定●価格未定●16M●TAB

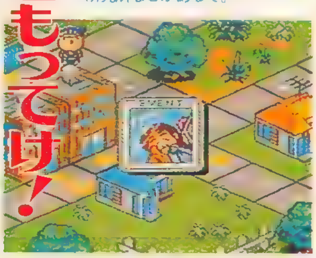
ドロボーになって宝物をもってけ!

ルーレットにしたがってマップ上のマス目を進んでいくボードゲームだが、舞台設定とそれにともなうルールがとってもユニークなのだ。

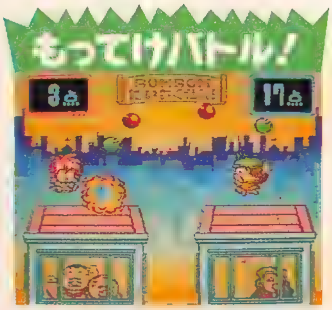
舞台は悪徳市長によって栄える"もってけ町"。"もってかれ町"にいる主人公たちは、奪われた宝物を取りもどすために、"もってけ町"に侵入することになる。しかし、マップには巡回中の警官がいて、見つかると追跡してくるのだ。逮捕されると刑務所行きだぞ(脱獄イベントもあるよ)。大きい建物内はダンジョンになっていたり、ほかのプレイヤーから宝物を奪ったりと、楽しいイベントが盛りだくさんだ。



ダンジョンには美術館やあやしい研究所などがあるぞ。



もってけバトル!



ほかのプレイヤーがもっている宝物を戦いによって奪い取ることができるのだ。

〔NBAバスケットウイニングダンク〕The NBA and idividual NBA Team indentifications used on in this product are trademarks,copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties,Inc.and the respective Teams and may not be used,in whole or in part,without the prior written consent of NBA Properties,Inc.Ⓒ1994 NBA Properties,Inc.All rights reserved.Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 〔カオスシード〕ⒸTAITO CORP.1995 〔もってけ Oh.! ドロボー〕Ⓒ1995 DATA EAST CORP.

Mr.コカトリス

●ヴィジット●9月14日発売●6,300円●4M●PUZ

新感覚のパズルゲームが登場

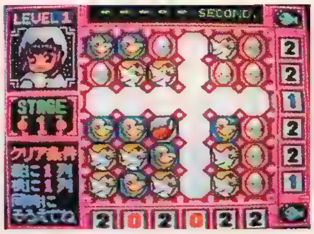
ヴィジットから発売されるパズルゲームを紹介しよう。

6×6のフィールド上にタイルが並んでいる。そのタイルは、ボタンを押すと〝タマゴ→ヒヨコ→ニワトリ→チキン→タマゴ→……〟と1つずつ変化していく。タイルの変換は縦横の列単位で行われ、各列は2回まで変換できる。規定の数だけ列を同じ種類のタイルでそろえればクリアだ。

この状態なら縦か横のタマゴをヒヨコに変換できる。

チキンが縦か横にそろってしまうとミスになる。

レベルは6種類、タイムトライアルは3種類ある。



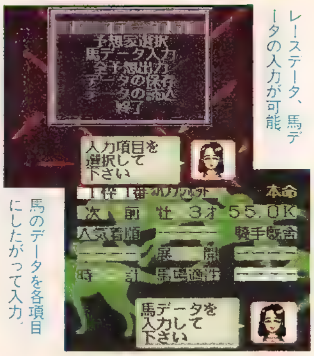
各レベルの規定数をクリアしていこう。右と下の数字は、その列を変換可能な回数だ。

的中競馬塾

●バンプレスト●'95年秋発売予定●9,980円●10M+B.B.●ETC●マルチプレイヤー5対応

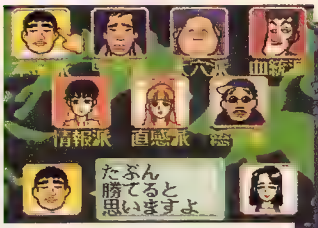
最小限のデータ入力で大予想!!

この「的中競馬塾」では、最小限のデータ入力によってレース結果を予想できる「予想モード」のほか、全国の競馬場で最低獲得金をクリアしていく「全国制覇モード」や架空のレースを予想する「ギャンブルモード」、自分で馬を操作して獲得賞金をねらう「アクションモード」など、4種類のゲームモードが楽しめるのだ。



レースデータ、馬データの入力が可能

馬のデータを各項目にしたがって入力



ゲームモードは4種類。「予想モード」では、7人の予想家が登場するぞ

ダービージョッキー2

●アスミック●9月下旬発売予定●9,800円●12M+B.B.●SLG

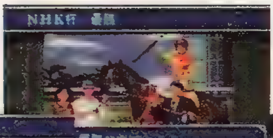
ジョッキーになってダービーを制覇!

あこがれの名馬に騎乗し、みずからの手でGⅠを制覇する。そんな競馬ファンの夢をかなえてくれる「ダービージョッキー」に続編が登場する。

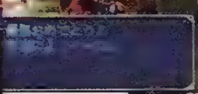
あらたにくわわった、折り合い、スタミナ、パワーの3つのバーグラフを見ながら騎乗することで、プレイに忠実にレースが展開。勝ち上がるごとに成長する所属馬やお手馬など、見どころいっぱいだ!

SA-1チップを搭載し高速で処理をしているため、操作がリアルにレースに反映されるのだ。

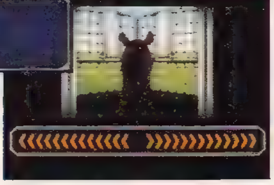
騎手学校で基本を学び、所属厩舎で経験をつみ、フリーで実績をつむ。成沢大輔氏の監修でよりリアルに



画面下のゲージが広がったところでタイミングよくボタンを押すと、いいスタートが切れるぞ



2500頭以上の馬が登場。さまざまなイベントも用意されているぞ



常勝麻雀　天牌

●エニックス●9月29日発売●8,900円●8M+B.B.●TAB

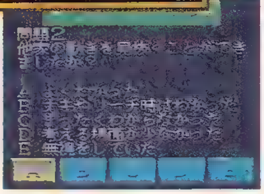
インチキなしの最新ルーチンに勝負!

10年の歳月をかけ、より実戦らしく練り上げた思考ルーチンが、既存の麻雀ソフトに喝を入れる!

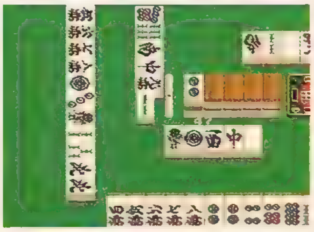
一流プロたちによる採譜を観戦できるだけでなく、そのときの心理状況などをコメントで表示。また、プレイヤーの打ちかたにもっとも近いプロを診断することで、目標となるプロを教えてくれるなど、実戦を鍛え上げるための要素が盛りだくさん。サテラビューで採譜データの更新も行われるぞ!

過去の成績も細かく記憶
自己分析もかんたんだ

プロの指導つき「なにを切る?」モード



半荘終了後にコンピュータと対話式で考察も可能



イカサマがあるかどうかは、オープンモードを見れば一目瞭然。本格的に雀士をめざせ!

[Mr.コカトリス]Ⓒ 1995 VISIT.[ダービージョッキー2]Ⓒ ASMIK[常勝麻雀　天牌]Ⓒ 1995ゲームアーツ/マイクロパイン/エニックス[的中競馬塾]Ⓒ山科けいすけ COPⒸ バンプレ企画 1995.Ⓒ BANPRESTO 1995.

裏ワザ GRAND PRIX

SFCソフトの裏ワザを大紹介!! めざせF-0

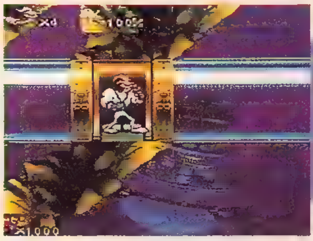
「す〜ぱ〜なぞぷよ」のカスタムオプションでは、さまざまな機能が使用できる。でも問題を解くのは、やっぱり自分なんだよね。

F2 アースワーム・ジム　タカラ
マップを自由に移動
埼玉県／ミミズ晴れ

海外で大絶賛されたというアクションゲームの傑作「アースワーム・ジム」。日本のゲームでは味わえないような独特のセンスと過激なアクションがぎっしりつまっていながら、海外産ゲーム特有の高難易度のために、なかなか先の展開に進めないのがつらいところ。

でもこの裏ワザがあればだいじょうぶ。ゲーム中にポーズをかけて、1コンからA・X・A・X・Y・Y・X・Xの順に入力すると、十字ボタンでマップを自由に動かせるようになる。つらいところをとばして、ステージの好きなポイントからスタートできるぞ。

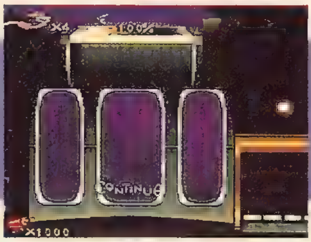
ポーズ中にコマンド



先に進めないときは、ホースをかけて、1コンから右のコマントを入力しよう

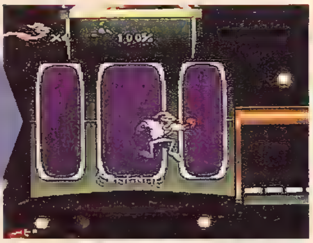
1コンから A・X・A・X・Y・Y・X・X の順に入力

マップを動かして



画面からジムが消えたら成功　十字ボタンて、マッフをスクロールさせることがてきるそ

好きなポイントへ!!



なにかボタンを押せば、ジムがあらわれてそのホイントからゲーム再開だ！

F3 Mr.Do!　イマジニア
残り人数99
東京都／工藤敬市

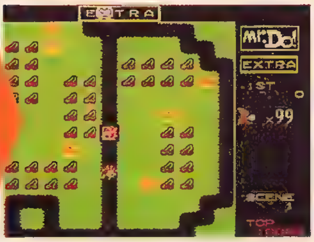
この画面で

この画面で、1コンの左を連打してみよう。

「UNIVERSAL」のロゴが表示されているあいだに、1コンの左を8回以上押してみよう（実際には左を連打していればOK）。成功すると効果音が鳴って、オプションでプレイヤーの残り人数を最高99まで設定できるようになるぞ。

1コンの左を8回以上押す

残り人数を増やせるぞ!



残り人数99でゲームスタート　これだけ増やせは、かなりの長時間フレイが楽しめるそ

F3 Mr.Do!　イマジニア
ステージセレクト
宮城県／アヒルの警備保証

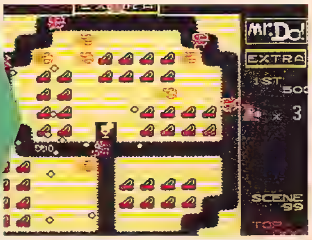
この画面で

ステージセレクトは、この画面で1コンの下を連打だ。

「UNIVERSAL」のロゴが表示されているあいだに、1コンの下を8回以上押してみよう（実際には下を連打していればOK）。成功すると効果音が鳴って、タイトル画面に"STAGE"の項目が登場。99面までステージセレクトできるぞ。

1コンの下を8回以上押す

いきなり99面!



自分の実力にあわせて、好きなステージからゲームをはじめることができるぞ。

[アースワーム・ジム] © 1994 Shiny Entertainment,Inc. All Rights Reserved. © TAKARA 1995. [Mr.Do!] © 1995 IMAGINEER CO.,LTD. © 1982 UNIVERSAL CO.,LTD.

F2 すーぱーなぞぷよ〜ルルーのルー　バンプレスト

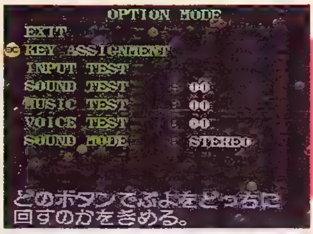
カスタムオプション登場

大阪府／村松信也

〝おぷしょん〟画面の〝KEY ASSIGNMENT〟にカーソルをあわせて、しばらく（10秒以上）十字ボタンの左を押し続けよう。そのあと、一度オプション画面をぬけてモード選択にもどり、ふたたび〝おぷしょん〟に入ると、〝CUSTOM〟という項目が追加されるぞ。

このカスタムオプションでは、前作「す〜ぱ〜ぷよぷよ」にもあった画面に震動をおこす設定やキャラクター選択のほかに、すべての問題を自由に選んでプレイすることができる。このカスタムオプションは、１回セットすれば電源を切るまで有効だぞ。

左を押し続けて

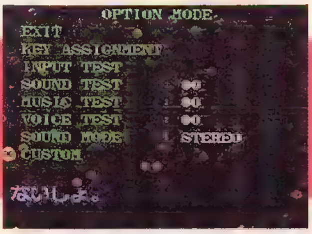


〝KEY ASSIGNMENT〟の項目でしばらく左を押し続けたあと、一度オプションをぬけよう。

ふたたびオプションへ

モード選択画面で〝おぷしょん〟を選び、ふたたびオプション画面に入ると……。

カスタム登場！



オプションのいちばん下に、あらたに〝カスタムオプション〟がくわわるぞ

便利な追加設定!!

カスタムオプションでは、キャラクターや背景設定のほかに問題テストなども可能だ

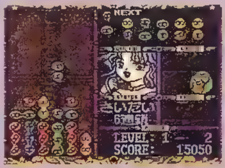
ZUSIN

〝ON〟に設定するとすべてのモードで、〝ぷよ〟が接地したときに画面に震動が発生するようになる。

〝ぷよ〟が接地すると、画面が一瞬ゆれるぞ。

FLAME SELECT / BACK SELECT

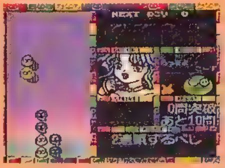
「なぞぷよ」「連鎖への道」「とこぷよ」時のフィールドのまわりの枠と背景グラフィックを強制指定できる。



好きな背景で「とこぷよ」などをプレイできるのだ。

PLAYER SELECT

「連鎖への道」と「とこぷよ」でのプレイヤーキャラをアルルかルルーに固定できる。本来は〝FREE〟（ランダム）。



キャラを、アルルかルルーどちらかに固定できる。

BACK UP KILL

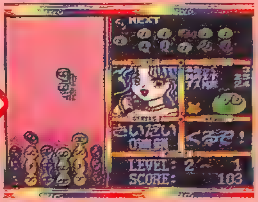
この項目を実行すると、すべてのバックアップデータが消去されてしまう。うっかり実行しないように注意。

うっかり使ってしまうと悲惨な目に……。

NUMBER DISP

〝ON〟に設定すると、「なぞぷよ」「連鎖への道」で問題ナンバーが表示される。また「とこぷよ」をレベル２以上でプレイすると、現在のAIのステータスが表示されるようになる。

画面右上に、問題ナンバーが表示されるぞ。

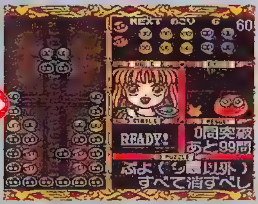


「とこぷよ」のレベル２以上ではAIステータスを表示。

SPECIAL CUSTOM

〝MODE〟を〝ON〟にすると「とこぷよ」で問題テストができる。〝KEITOU〟で出題系列（1＝ルルー編、2＝アルル編、3＝連鎖への道、4＝ EDIT 問題）、〝NUMBER〟で出題開始位置を設定。

この画面で出題系列、出題開始位置を設定して……。



「とこぷよ」に入ると、全問題のテストができるぞ。

F5 宮路社長のパチンコファン勝利宣言２　POW

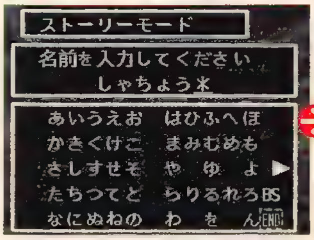
全員宮路社長

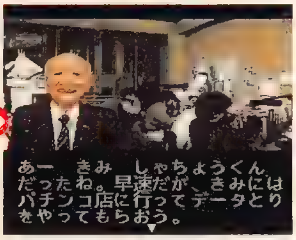
神奈川県／BMW炎上

「ストーリーモード」でゲームをはじめて、名前入力時に〝しゃちょう〟と入力してみよう。

そのあとふつうにゲームをはじめると、なんと、すべての登場人物の顔が宮路社長に！　編集長から編集者、デートの相手まで、すべてが宮路社長一色。宮路社長のファン（いるのか？）には、たまらない裏ワザだよね。

「しゃちょう」で　すべてが宮路社長に!!





「しゃちょう」と名前を入力するだけで、すべてが宮路社長だ

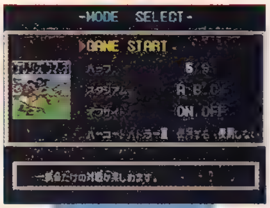
[すーぱーなぞぷよ〜ルルーのルー] © COMPILE © BANPRESTO 1995. [宮路社長のパチンコファン勝利宣言２]© 1995 Planning Office WADA © 1995 P.A.S/監修:パチンコファン編集部

F4 Jリーグエキサイトステージ'95　エポック社
観戦モード
岩手県／ストライカー昇

「プレシーズンマッチ」「トレーニングA」「PK」のどれかでゲームをはじめて、LとRを押しながら、試合時間などの設定画面を決定してみよう。

すると、プレイ人数の選択欄に〝COM VS COM〟が追加され、コンピュータどうしの試合を観戦できるようになる。試合中は、各種変更のみ操作することが可能だ。

設定画面で



最初の設定画面で、LとRを押しながら決定しよう

LとRを押しながら決定

観戦モードが登場！

〝COM VS COM〟は間接的な操作のみ可能な観戦モード。監督気分でプレイしよう

F3 実戦！パチスロ必勝法クラシック　サミー
いつでも大当たり
Theスーパーファミコン編集部提供

プレイ中にスタートボタンでウィンドウを開いて、1コンからコマンドを入力しよう。入力に成功すると効果音が鳴り、すぐにビッグボーナスが発生するぞ。

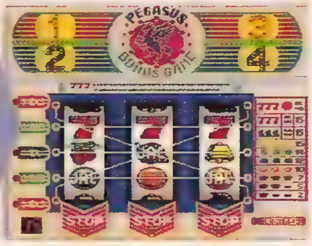
コマンドはLを押しながらX、Xを押しながらR、Rを押しながらY……というように、すべて、1つ前のボタンを押した状態で順番に入力していこう。

ウィンドウを開いて

プレイ中にウィンドウを開いて、コマンドを入力しよう

L・X・R・Y・L・X・R・Y の順に、すべて1つ前のボタンを押しながら入力

すぐにビッグボーナス！



入力に成功すると効果音が鳴り、その後すぐに、ビッグボーナスが発生するようになるぞ

F3 パワー・オブ・ザ・ハイアード　メサイヤ
隠しコマンド2連発
滋賀県／爆裂塩昆布

ゲーム中、フィールド画面にキャラクターのメッセージが表示されていないときに、1コンから上・下・上・下・L・R・Yの順に入力しよう。成功するとマップナンバーが表示され、すべてのシナリオを自由に選んでプレイできるようになるぞ。

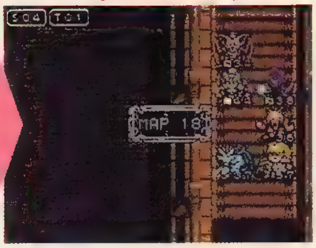
おなじく、フィールド画面で1コンから、左・右・左・右・R・L・Yの順に入力すると、ゲームのBGM、効果音がきけるサウンドテストに入れるぞ。

フィールド画面で入力

コマンドはどちらも、フィールド画面で入力しよう

1コンから上・下・上・下・L・R・Yの順に入力

シナリオセレクト！



すべてのシナリオを自由に選んでプレイできるぞ。ただし、キャラの能力値はそのまま

1コンの左・右・左・右・R・L・Yの順に入力

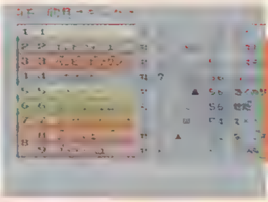
サウンドテストへ

すべてのBGM、効果音がきけるサウンドテスト、なかなかきごたえがあるぞ。

F5 スーパー競馬2　アイマックス
馬の色が変わる
兵庫県／ケルティックスウィング

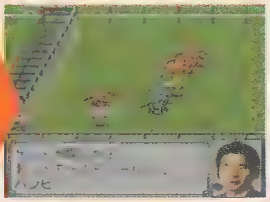
レース前の出馬表画面で、1コンのセレクトボタンを押したままレースをはじめてみよう。そのあとのレースで、馬の色が出馬表の枠番の色とおなじ色に変わってしまうぞ。レース中にセレクトボタンをはなすと、画面きりかえ時にもとの色にもどるので注意しよう。

セレクトを押すと



出馬表画面でセレクトを押したままレースをはじめると…

馬の色が変わるぞ



走っている馬の色が、枠番と同じ色に変わるぞ

［Jリーグエキサイトステージ'95］© 1995 エポック社・小学館プロダクション／Development by エーマックス. ［実戦！パチスロ必勝法クラシック］© SAMMY. ［パワー・オブ・ザ・ハイアード］© NCS. ［スーパー競馬2］© フジテレビ © 1995 I'MAX.

F2 アースワーム・ジム　タカラ

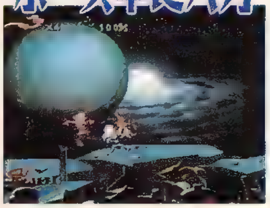
無限1UP&コンティニュー

愛知県／脇田功靖

ゲーム中にポーズをかけて、1コンのYを押しながらX・Xをはなして Y・Y・Y・A・A・X・Aの順に入力すると、コマンドを1回入力するたびにライフを1人増やすことができる。

また、おなじくポーズ中に、1コンのYを押しながらX・Xをはなして B・Y・B・X・B・Y・Yの順に入力すると、1回入力するたびにコンティニュー可能回数(かのうかいすう)を1回増やすことができる。この2コマンドは何回でも使えるぞ。

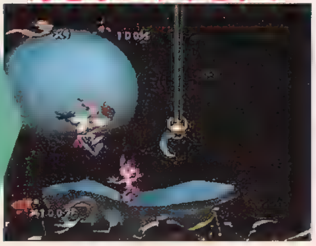
ポーズ中に入力



2つのコマンドは、ゲーム中にポーズをかけて入力しよう。

1コンから
Yを押しながらX
・Xをはなして
Y・Y・Y・A
・A・X・A
の順に入力

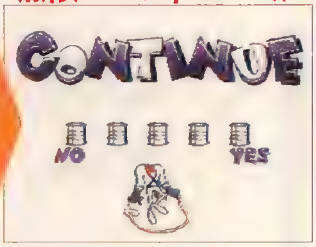
好きなだけ1UP!



コマンドを入力した回数分だけ、ライフを増やすことができるぞ　いわゆる無限1UP

1コンから
Yを押しながらX
・Xをはなして
B・Y・B・X
・B・Y・Y
の順に入力

無限コンティニュー!!



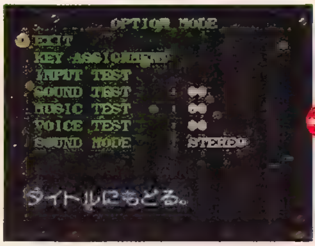
こちらは、コンティニュー回数を好きなだけ増やせる　まとめて何回か入力すると便利

F5 すーぱーなぞぷよ～ルルーのルー　バンプレスト

すぐにモード選択へ

長野県／ダルーのルー

オプション画面をぬけるときに〝EXIT〟にカーソルをあわせてLボタンを押すと、タイトル画面をとばして、すぐにモード選択画面があらわれる。ちょっとした操作だけど、なかなか役に立つぞ。



Lボタンでオプションをぬけると、すぐにモード選択へといけるぞ。

F3 新日本プロレス公認'95闘強導夢BATTLE 7　バリエ

武藤がムタに

Theスーパーファミコン編集部提供

前作「'94バトルフィールドIN闘強導夢(とうきょうどうむ)」にあった「ムタが武藤(むとう)に変わる」という裏ワザ。今回の「'95」ではその逆に、最初から登場する〝武藤敬司(けいじ)〟がもう1つの姿(すがた)である〝ザ・グレート・ムタ〟として戦えるようになるぞ。

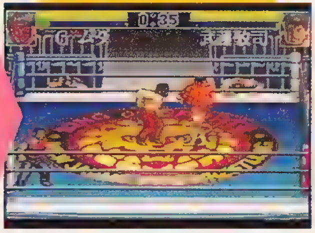
ムタの使いかたは、レスラー選択時に〝武藤敬司〟にカーソルをあわせて、L・R・セレクトを押しながら決定するだけ。ムタの使用できる技(わざ)は、右の表のとおりだ。

武藤にカーソルをあわせて

武藤にカーソルをあわせて、下のやりかたで決定しよう。

L・R・
セレクトを
押しながら
決定

ザ・グレート・ムタ登場!



ザ・グレート・ムタならではの毒キリ攻撃もちろん、ムタどうしの同キャラ戦も可能だ

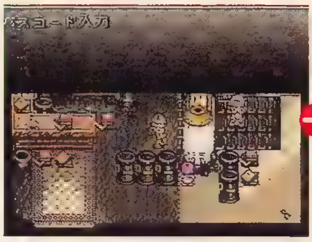
技名称	ボタン操作
ローリングソバット	強攻撃
パンチ	弱攻撃
フラッシングエルボー	近くでA（相手ダウン時）
ストンピング	近くでB（相手ダウン時）
毒ギリ	A
ボディスラム	組んでA+←か→
地獄突き	組んでB
まわりこみバックドロップ	組んでB+←か→
シュミット式バックブリーカー	組んでB+↑
パイルドライバー	組んでB+↓
ドロップキック	走ってA
ラリアット	走ってB
脳天チョップ	コーナーポストでAかB
ダイビングニードロップ	コーナーポストでA（相手ダウン時）
フランケンシュタイナー	接近してA（相手走り時）
ショルダースルー	接近してB（相手走り時）
フェイスクラッシャー	うしろから組んでA
バックドロップ	うしろから組んでB
金的	うしろから組まれたときにA
雪崩式フランケンシュタイナー	A（相手コーナーポスト上時）
ムーンサルトプレス	コーナーポストでA+B（相手ダウン時）
スペースローリングエルボー	走ってY+B
プランチャ	走ってX（相手場外時）

[アースワーム・ジム] © 1994 Shiny Entertainment,Inc. All Rights Reserved. © TAKARA 1995. [すーぱーなぞぷよ～ルルーのルー] © COMPILE © BANPRESTO 1995. [新日本プロレスリング公認'95闘強導夢BATTLE7] © 1995 VARIE © 1995 NJPW © 1995 みちのくプロレス.

F5 クロノ・トリガー　スクウェア
ララを助ける方法
高知県／サイエンスに敵なし

ゲーム終盤で〝フィオナの森〟を復活させたあとの、ルッカ1人のイベントにて。研究室の写真の位置に立って「パスコード入力」と表示されたら、L・A・L・Aと確実に入力しよう。成功すると機械が停止して、ララを助けることができる。これでララの歴史はかわり、その後ルッカの家にいくと、元気なララの姿を見れるぞ。

L・A・L・Aと入力　ララが歩けるように！



過去の研究室でL・A・L・A（ララ）と入力すると、ララが助かるぞ。

F5 Mr. Do!　イマジニア
タイトルが変わる
三重県／藤田信二

「UNIVERSAL」のロゴが表示されているあいだに、1コンの上を8回以上押してみよう。すると効果音が鳴って、タイトル画面のロゴが「Mr.Du!」に変わってしまうぞ。ただ、それだけだけど……。

上を連打すると　タイトルのロゴが……

この画面で、1コンの上を連打してみよう

タイトルロゴが変化しているのがわかるかな？

F5 スーパーフォーメーションサッカー'95～della セリエA　ヒューマン
ランダムにチームセレクト
東京都／棉部巌

チームセレクト時にセレクトボタンを押すと、使用チームをコンピュータがランダムに選んでくれる。人間どうしで対戦するときに使えば、クジびきの感覚でチーム選びをすることができるぞ。

セレクトを押すと　チームを選んでくれる

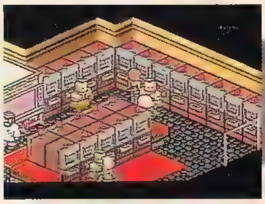
チームセレクト時にセレクトボタンを押すと……

使用するチームを、ランダムに選ぶことができるぞ。

F5 レディストーカー　タイトー
ヨシオが遊ぶ台
栃木県／本多京利

〝デスベガス〟のカジノに入ったら、ヨシオが遊ぼうとするスロットマシンをすばやく横取りしてゲームをはじめてみよう。このスロットマシンは、かなりの確率で大当たりするぞ。

カジノに入ったら、すばやくヨシオが向かう台へいこう。

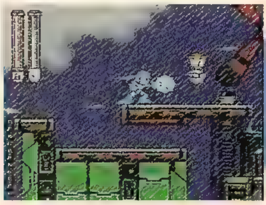


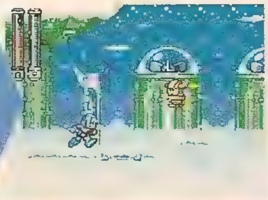
このスロットマシン、かなりの確率で大当たりするのだ

F5 ロックマン7　カプコン
雪がつもると……
茨城県／宿敵ブルース

クラウドマンステージの2体めの〝テルテル〟を〝フリーズクラッカー〟で撃つと、天気を雪に変えることができる。そのまま先に進むと、透明な道に雪がつもり、道が見えるようになっているぞ。

2体めのテルテルを、フリーズクラッカーで撃とう





透明な道に雪がつもり、道が見えるようになるのだ

裏ワザ大募集!!

★裏ワザには、タイトルとその〝裏ワザができるソフト名〟を明記し、くわしくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用率は高いかも？

また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号と、F-2以上になったときに、ほしいソフト名を書いてください。なお、おなじ裏ワザが多数あった場合、早く届いて解説のすぐれているものを選ばせていただきます。

あて先　〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)Theスーパーファミコン編集部
「裏ワザグランプリ」係まで

F-0	スーパーファミコンソフト1本&図書券5000円
F-1	スーパーファミコンソフト1本&図書券4000円
F-2	スーパーファミコンソフト1本&図書券3000円
F-3	編集部オリジナルテレカ&図書券2000円
F-4	編集部オリジナルテレカ&図書券1000円
F-5	編集部オリジナルステッカー&図書券500円

［クロノ・トリガー］ © 1995 スクウェア © 1995 バードスタジオ/集英社. ［Mr.Do!］© 1995 IMAGINEER CO.,LTD. © 1982 UNIVERSAL CO.,LTD. ［スーパーフォーメーションサッカー'95～della セリエA］ © HUMAN 1995 LICENSED BY FOOTBALL LEAGUE. ［レディストーカー］ © TAITO CORP. 1995 © CLIMAX. ［ロックマン7］ © CAPCOM 1995.

裏ワザ番長の極道（きわめ・みち） Vol.17

裏ワザの道は一日にしてならず。つらくけわしい極道！

男は冥福を祈っていた。初代司会者、田○二郎。桃○自○……。「あの名調子、好きだったんだがな」。男の名は裏ワザ番長。時間にいどむ裏ワザ探求者である。

押忍！ 裏ワザ番長だ。最近、なにかとテレビ報道の過激さが騒がれてるようだが、視聴者に恐怖感をあたえるテレビ番組といえばやはり、いまはなき「タイムショック」ぬきに語れねぇよな。

みょうに暗い画面構成。アップで映し出される孤独な挑戦者のひきつった表情。最後には回転しながら落下する回答席など、「クイズを楽しんでる」という雰囲気を感じさせない空間。夜の7時に、だ。

そこで今回は、冷蔵庫や電気トースターという賞品のために命がけで戦うバイオレンスシューティング「SMASH T.V.」の裏ワザだ！

今回のゲーム SMASH T.V.

アスキー
'92年3月27日発売
4M
7,800円
2人同時プレイ可
シューティング

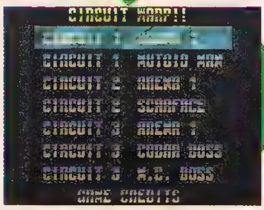
「モンスターを倒して賞金をかせぐ」という未来のテレビ番組が舞台。各フロアの敵を全滅させながらボスの部屋をめざして進む、画面固定型シューティング。

笑顔を絶やさぬ男に、乾杯！

まずはサーキットセレクトの裏ワザだ。スキル設定画面で1コンから、右・右・上・下・R・L・スタートの順に入力。セレクト画面でサーキットを選べば、好きな舞台からスタートできちまうのだ！

最終ボスにいどむもよし。やつらのド根性を己の目で確かめろ！

このスキル設定画面で、1コンからコマンドを入力だ。



ラウンドセレクト画面で、行きたいラウンドをセレクト！

いくら弾をぶちこんでも、笑顔でむかってきやがる。そのド根性、敵ながらあっぱれだぜ！

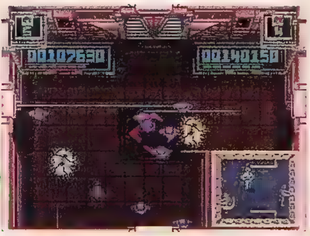
力押しはきかねーぜ！

スキル設定画面で1コンから、下・L・R・上の順に入力だ。成功するとオプション画面があらわれ、ライフ数を3〜7、クレジット数を4〜7のあいだで、それぞれ設定できるようになるのだ。

ただな、このゲーム、力押しで制しようとすると痛いめにあうぜ。

やっぱり、この画面で1コンからコマンドを入力だ。

ライフとクレジット数を、最高7まで設定できるぜ！



ライフを増やして力押しでクリアできるほど、このゲームはやわじゃない。気合いを入れろ！

ダイナマイツ!!

セレクト画面で"GAME CREDITS"を選べば、エンディングも見れるぜ。それにしても、いろんな意味でダイナマイツだぜ！

いかにも純アメリカ産、て感じの娘さんにクラクラだぜ！

番長……ボイスにのせられる

サウンドテストに入れれば、超ゴキゲンなアメリカンボイスがきき放題だぜ！ イェー！

スキル設定画面でL・R・L・L・Rと入力すれば、サウンドテストに突入だ。"THEME"で曲、"SFX"で効果音とボイスがきけるが、ききどころはやはり、本場の外人ボイス。「ビンゴォ！」のシャウトに、この俺でさえ「イェー！」なんてのせられちまったぜ。

番長…オレ…また

番長、じつはオレ、ヨーヨーチャンピオンだったんです。前回の番長のページで、ヨーヨーチャンピオンのこと、はなしてましたよね。だから…オレ…もう、だまっていられなくて…。また、おテガミ書いてしまいました。すみません。番：おまえはいったい何者だ。

集え！ 門下生よ!!

このコーナーでは、読者であるキミたちからハガキを募集することにした。「裏ワザが知りたいゲーム」のほか、「俺あてのハガキ」「似顔絵」なんでもOKだ。また、裏ワザで得したことや損したこと、おもしろかったできごとがあったら「裏ワザ体験談」まで送ってくれ。各コーナーで採用したヤツには、"編集部特製テレホンカード"をあげようじゃないか。待ってるぜ！

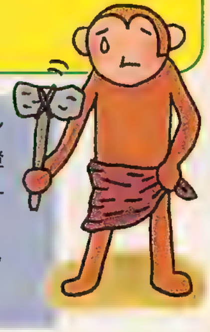
あて先 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) Theスーパーファミコン編集部「裏ワザ番長の目安箱」係

© 1990 Williams Electronics,Inc. © 1991 Acclaim Entertainment.Inc. © 1992 ASCII Corp.

「いま何問目?」のフェイントだけを[illegible]していた番長[illegible]

裏ワザ質問箱 Q：ボクはよく「花の慶次」で兄と対戦するのですが、兄は負けそうになるとすぐ1コン側だけが使える「2P側を一瞬で倒すコマンド」を入力します。ボクが1コンを取ることは体力的に不可能なので、それ以外の方法で兄に勝てる裏ワザを教えてください。（熊本県／花の刑事）番：コマンド入力中にリセットだ。引き分けにもちこめ！

悩んでるタール人を救え！



ファン待望の女子プロレスリングゲームがついに登場／　登場する全レスラーを君が使いこなせるよう、ここからの８ページでガッチリ手助けするぞ／

スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル

●ヒューマン●11,400円●24M+B.B.
●マルチプレイヤー５対応

栄光の赤いベルトをかけ彼女たちは闘う

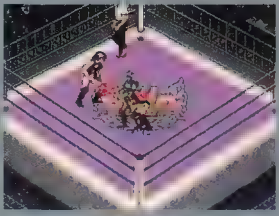
このゲームは女子プロ界の栄光の証、赤いベルトをかけて闘う女たちの物語だ。用意されたレスラーは、それぞれ個性を確立した全38人。ここでは、それら用意されたレスラーたちの多彩な技を、完全紹介していくぞ／　また、レスラーの個性を解説してみたので、闘いの参考にしてほしい。

強いオンナのレシピ

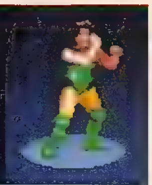
このゲームでは、用意されたレスラーのほかに、自分自身の手でオリジナルレスラーが創れるぞ。能力値も自由に決められるし、使える技だって選べる。完全に君好みのレスラーを、体から色まできっちり決められるのだ／

そんななかで、強いレスラーをかんたんに製造するコツをひとつ。「キック力を上げ、ニールキックを選ぶ。そして関節技能力を上げる」。ニールキックは敵にヒットしやすいうえ、当たると敵が倒れる。そこに関節技をかけて、体力をしぼり取るというわけだ。

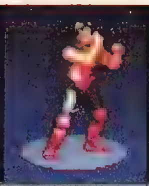
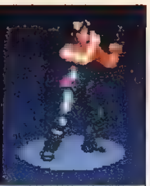
これなら絶対勝てる／　ぜひ一度はお試しあれ。



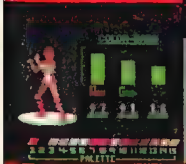
こういう能力値に鍛え上げるわけ、こうして固めるイヤなレスラー一丁上がり／

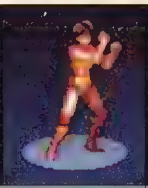


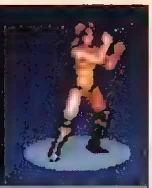
レスラーモード	アジャコング	神崎志保	西京ダイナソー
	現女子プロ界の女王。パワーとテクニックをかね備えた強者だ。とくに腕力がすさまじいので、裏拳からの投げ技で決めるというパターンがいいだろう。	バリバリの関節女郎。とにかく相手をころばせて、関節を決めるしかほかにないという能力値だ。ほかの能力値もそこそこいけるが、やっぱり関節しかない。	男子プロレス調ストロングスタイルの選手。けりの力がすごいので、けってけってけりまくり、そして大技を決めるという戦法で押しまくるのだ。
スタンディング時Y	ローキック	パンチ	ローキック
スタンディング時B	ミドルキック	キック	ミドルキック
スタンディング時A	裏拳	ミドルキック	ハイキック
走り＋Y	ボディクラッシュ	喧嘩キック	エルボーパッド
走り＋B	ラリアット	ラリアット	ラリアット
対角線Y	ボディスプラッシュ	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	ラリアット	ラリアット	ラリアット
対角線A	なし	なし	なし
カウンター時Y	エルボーパッド	エルボーパッド	エルボーパッド
カウンター時B	パワースラム	スリーパーホールド	ミドルキック
組み時Y	全女式ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム
組み時Y＋←→↑	地獄突き	フライングメイヤー	エルボーパッド
組み時B	ヘッドバット	ヘッドバット	水面蹴り
組み時B＋↑	長滞空ブレーンバスター	長滞空ブレーンバスター	長滞空ブレーンバスター
組み時B＋→	サイドスープレックス	一本背負い	ペンデュラム式バックブリーカー
組み時B＋↓	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー
組み時A	ベアハッグ	フロントフェイスロック	フロントフェイスロック
組み時A＋↑	串刺しカナディアンバックブリーカー	一本足頭突き	ショートエルボー
組み時A＋→	掌底	デンジャラスアッパー	マシンガンキックダイナソー式
組み時A＋↓	アジャドライバー	タイガードライバー	ビクトリーマウンテン
バック取り＋Y	アトミックドロップ	ネックスマッシュ	ネックスマッシュ
バック取り＋B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り＋A	ショルダークロウ	神崎スペシャル	スリーパーホールド
バック取り＋A＋→	捻り式バックドロップ	スイングスリーパー	捻り式バックドロップ
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	バックプレス	脇固め	フライングメイヤー
固め技（敵あおむけ・頭）	サッカーボールキック	スリーパーホールド	サッカーボールキック
固め技（敵あおむけ・脚）	逆エビ固め	アキレス腱固め	サソリ固め
固め技（敵うつぶせ・頭）	キャメルクラッチ	脇固め	キャメルクラッチ
固め技（敵うつぶせ・脚）	逆エビ固め	裏アキレス腱固め	逆片エビ固め
登りドロップ＋Y	ダイビングエルボードロップ	ダイビングニードロップ	ダイビングエルボードロップ
登りドロップ＋B	フライングボディプレス	ダイビングニードロップ	ダイビングヘッドバット
登りドロップ＋A	スレッジハンマー	スレッジハンマー	ダイビング脳天エルボー
登りドロップ＋X	なし	なし	なし
雪崩式（正面）	水車落とし	ブレーンバスター	ブレーンバスター
雪崩式（バック）	なし	なし	ダイハーデスト西京
場外へ	なし	なし	なし
エプロン	なし	なし	なし
スペシャル	フットスタンプ	腹固め	STF
クリティカル	○	○	○

レスラーモード	須藤ミグ	ヴァンパイアウーマン 	デモリッション帝	豊田真奈美	ライオネータあづさ 
	[illegible]めてよし、守ってよしのテクニシャン。小技でちくちくいくか、相手の技の隙をついてを切り返すという戦いかたでGO。	[illegible]飛び技は苦手だが、あらゆる局面で安定した攻撃力を発揮する。重いけりをゴツンとくらわせ、たたきつぶすのだ。	[illegible]レスラー。関節などをとられないよう注意し、腕力が強いので、パンチやラリアットの直接打撃で勝負をかけていきたい。	[illegible]誇るテクニシャン。ドロップキックなどの飛び技で翻弄し、敵がクラクラした瞬間に投げる。そのくり返しでいこう。	[illegible]グ・スタイリスト。そのわりに腕力がないので、絞め技などは使わないほうがいいかも。けって投げるのパターンで決まり。
スタンディング時Y	張り手	ローキック	張り手	張り手	ローキック
スタンディング時B	キック	ミドルキック	キック	キック	ミドルキック
スタンディング時A	ドロップキック	ニールキック	ぶちかましアタック	正面ドロップキック	逆廻し蹴り
走り+Y	エルボーバッド	ショルダータックル	ショルダータックル	フライングボディアタック	ショルダータックル
走り+B	ジャンピングヒップアタック	フライングニールキック	ラリアット	スーパードロップキック	ラリアット
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	ジャンピングヒップアタック	フライングニールキック	ラリアット	正面ドロップキック	ラリアット
対角線A	対角線駆け登り	なし	なし	対角線駆け登り	なし
カウンター時Y	ショルダースルー	エルボーバッド	ショルダースルー	ショルダースルー	正拳突き
カウンター時B	ラリアット	スロイダー	ラリアット	ロッキーフェイスボトム	ミドルキック
組み時Y	ボディスラム	全女式ボディスラム	ハイアングルボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y+[illegible]	エルボーバッド	フライングメイヤー	ハンマーブロー	フライングメイヤー	ニーリフト
組み時B	ヘッドロック	水面蹴り	ヘッドバット	ヘッドロック	水面蹴り
組み時B+↑	ブレーンバスター	長滞空ブレーンバスター	リフトアップスラム	ダブルアームスープレックス	長滞空ブレーンバスター
組み時B+←→	DDT	サイドスープレックス	シュミット流バックブリーカー	サイドスープレックス	シュミット流バックブリーカー
組み時B+↓	ダブルリストアームソルト	パイルドライバー	パイルドライバー	ダブルリストアームソルト	パイルドライバー
組み時A	フロントフェイスロック	フロントフェイスロック	ベアハッグ	高角度前方回転エビ固め	フロントフェイスロック
組み時A+↑	ウラカンラナ	一本足頭突き	ジャンボスープレックス	パロスペシャル	ジャンボスープレックス
組み時A+←→	ハーフリストアームソルト	マシンガンキックヴァンパイア式	かかと落とし	ローリングクレイドルホールド	マシンガンキックあづさ式
組み時A+↓	ダブルアームボム	ハイパーフリーク	恐怖パワーボム	ジャパニーズオーシャンスープレックス	パワーボムホイップ
バック取り+Y	ネックスマッシュ	ローリング延髄	延髄ラリアット	逆さ抑えこみ	ローリング延髄
バック取り+B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り+A	卍固め	スリーパーホールド	卍固め	卍固め	スリーパーホールド
バック取り+A+[illegible]	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	抱え式バックドロップ	J・O・サイクロンスープレックス	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	バックへ回る	フライングメイヤー	フライングメイヤー	バックへまわる	フライングメイヤー
固め技([illegible])	羽折り式ドラゴンスリーパー	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	ドラゴンスリーパー
固め技([illegible])	ストンピング式サイキック	サソリ固め	逆エビ固め	逆エビ固め	ジャイアントスイング
固め技([illegible])	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	ストンピング	リバースフルネルソン	ステップオーバーアームブリーカー
固め技([illegible])	逆片エビ固め	逆片エビ固め	ロメロスペシャル	変形鎌固め	裏アキレス腱固め
登りドロップ+Y	フライングボディプレス	フライングボディプレス	ダイビングギロチンドロップ	フライングボディプレス	ダイビングエルボードロップ
登りドロップ+B	ダイビングニードロップ	ダイビングヘッドバット	フットスタンプ	ムーンサルトプレス	ダイビングニードロップ
登りドロップ+A	ダイビングエルボーアタック	ミサイルキック	スレッジハンマー	正面飛びミサイルキック	ダイビング脳天エルボー
登りドロップ+X	ダイビングボディアタック	ダイビングボディアタック	なし	正面飛びミサイルキック	なし
雪崩式(正面)	フランケンシュタイナー	ブレーンバスター	ブレーンバスター	フランケンシュタイナー	ブレーンバスター
雪崩式(バック)	なし	バックドロップ	雪崩式ギロチンドロップ	ビクトリースタードロップ	バックドロップ
場外へ	トペ	トペ	なし	スワンダイブ式プランチャー	ノータッチプランチャー
エプロン	プランチャー	なし	なし	ラ・ケブラーダ	なし
スペシャル	ランニングネックブリーカードロップ	カウントダウンスリー	カンパーナ	ムーンサルトアタック	ミサイルキック
クリティカル	○	○	○	○	○

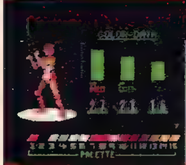
レスラーモード

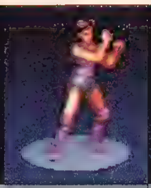
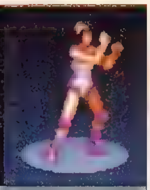


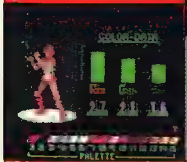
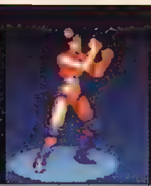
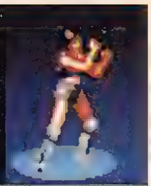




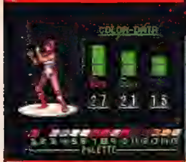
	井上京子	クロウ沢田	アーミー富田	堀田祐美子	バイソン木村
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	独特のコールがとぶことで有名この人のけりは重いので、ひたすらけりまくり、ダウンをうばうこと。投げや関節をねらっては [illegible]	この人は袈裟斬りチョップ以外技では語れない。相手をロー [illegible] ョップだ。パンチ力以外の能力 [illegible]
スタンディング時Y	パンチ	パンチ	パンチ	ローキック	張り手
スタンディング時B	キック	キック	キック	ミドルキック	キック
スタンディング時A	ドロップキック	ぶちかましアタック	ぶちかましアタック	ハイキック	ドロップキック
走り＋Y	ドロップキック	ボディクラッシュ	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル
走り＋B	パワーラリアット	ラリアット	ラリアット	フライングニールキック	袈裟斬りチョップ
対角線Y	エルボーアタック	ボディスプラッシュ	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	DDT	ラリアット	ラリアット	フライングニールキック	ラリアット
対角線A	対角線駆け登り	なし	なし	なし	なし
カウンター時Y	エルボーパッド	エルボーパッド	エルボーパッド	エルボーパッド	ショルダースルー
カウンター時B	ブロックバスター	風車式ホイップ	パワースラム	風車式ホイップ	袈裟斬りチョップ
組み時Y	全女式ボディスラム	ハイアングルボディスラム	ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y＋←→↑↓	モンゴリアンチョップ	フライングメイヤー	フライングメイヤー	エルボーパッド	フライングメイヤー
組み時B	ヘッドロック	ヘッドバット	ヘッドバット	ヘッドバット	ヘアーホイップ
組み時B＋↑	ダブルアームスープレックス	長滞空ブレーンバスター	リフトアップスラム	ダブルアームスープレックス	長滞空ブレーンバスター
組み時B＋→	DDT	DDT	ショートレンジラリアット	サイドスープレックス	サイドスープレックス
組み時B＋↓	サイドバスター	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー
組み時A	タイガースピン	ベアハッグ	噛みつき	フロントフェイスロック	フロントフェイスロック
組み時A＋↑	フライングヘッドシザースドロップホールド	ダブルアームバックブリーカー	アルゼンチンバックブリーカー	ジャンボスープレックス	ネックハンキングツリー
組み時A＋→	スピニングバックブリーカー	裏投げ	アーミードライバー	マシンガンキック堀田式	袈裟斬りチョップ
組み時A＋↓	ナイアガラドライバー	サンダーファイヤーパワーボム	サンダーファイヤーパワーボム	ピラミッドドライバー	ブリザードスープレックス
バック取り＋Y	ネックスマッシュ	延髄ラリアット	アトミックドロップ	ネックスマッシュ	フェイスクラッシャー
バック取り＋B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り＋A	サーフボードストレッチ	ショルダークロー	ショルダークロー	スリーパーホールド	スリーパーホールド
バック取り＋A＋→	ジャーマンスープレックス	抱え式バックドロップ	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	バックへまわる	バックプレス	バックプレス	フライングメイヤー	フライングメイヤー
固め技(頭あおむけ-頭)	カンパーナ	ボディプレス	ボディプレス	サッカーボールキック	ストンピング
固め技(足あおむけ-足)	ジャイアントスイング	逆エビ固め	逆片エビ固め	逆エビ固め	STF
固め技(頭うつぶせ-頭)	ローリングクロメロスペシャル	ストンピング	ストンピング	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ
固め技(足うつぶせ-足)	スパイダーネスト	ボーアンドアロー	逆エビ固め	逆片エビ固め	逆片エビ固め
登りドロップ＋Y	背面ダイビングエルボードロップ	ダイビングエルボードロップ	ダイビングエルボードロップ	ダイビングエルボードロップ	ダイビングヘッドバット
登りドロップ＋B	フライングボディプレス	フライングボディプレス	フライングボディプレス	ダイビングヘッドバット	旋回式ボディプレス
登りドロップ＋A	ミサイルキック	正面飛びミサイルキック	スレッジハンマー	ニールキック	ダイビング脳天チョップ
登りドロップ＋X	なし	なし	なし	なし	なし
雪崩式(正面)	フライングヘッドシザースドロップ	ブレーンバスター	パワースラム	ブレーンバスター	ブレーンバスター
雪崩式(バック)	なし	アームボンバー	スーパーアーミードライバー	カリビアンスプラッシュ	なし
場外へ	トペ	なし	なし	なし	ノータッチプランチャー
エプロン	なし	なし	なし	なし	なし
スペシャル	トペ・レベルサ	パワーラリアット	ドロップキック	ニールキック	ミサイルキック
クリティカル	○	○	○	○	○

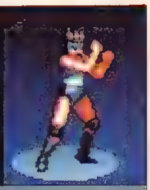


レスラーモード	山田敏代	シューター斉木	ハンター小沢	三田英津子	長谷川咲恵
					
	不死鳥の異名を馳せたストロング・スタイリスト。さらには投げにも魅せるものがある。けって体力を削り、必殺の投げを決める、というところだろうか。	名前のとおり、キックの鬼だ。さらにテクニシャンでもあるので、確実にけりをヒットさせては投げをねらってみよう。ただし、ラリアットだけは御法度だぞ。	投げと関節技、飛び技を使うファイティング系の技で倒して関節をねらうか、倒したあとに起こして投げにもっていくか、技の選択肢の広いレスラーだ。	高い身長に比例した腕力が魅力 [illegible] もよし、蹴り技でたたきつぶすも [illegible] 飛び技の強さが気になる [illegible]	よくも悪くも平均的。そのなかでパワーとパンチ力が少し秀でている（ただし、ラリアットはダメだ）。とりあえず、蹴って投げるをくり返すべし。
スタンディング時Y	ローキック	ローキック	張り手	パンチ	パンチ
スタンディング時B	ミドルキック	キック	キック	ミドルキック	キック
スタンディング時A	ハイキック	ニールキック	片足ドロップキック	ドロップキック	ローリングソバット
走り＋Y	エルボーバット	ショルダータックル	ジャンピングニーバット	喧嘩キック	ドロップキック
走り＋B	スクリューハイキック	フライングニールキック	ランニングネックブリーカードロップ	ラリアット	ローリングソバット
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	ラリアット	フライングニールキック	正面ドロップキック	ラリアット	ラリアット
対角線A	なし	なし	なし	なし	なし
カウンター時Y	トラースキック	エルボーバッド	ショルダースルー	ブレイジングチョップ	エルボーバッド
カウンター時B	スロイダー	スピンキック	キチンシンク	ファイヤーマンズキャリー	ローリングソバット
組み時Y	エルボーバッド	ボディスラム	ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y＋↑↓	フライングメイヤー	ニーリフト	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
組み時B	ヘッドバット	ヘッドロック	ヘアーホイップ	ヘアーホイップ	ヘッドロック
組み時B＋↑	高速ブレーンバスター	高速ブレーンバスター	ブレーンバスター	ダブルアームスープレックス	フロントスープレックス
組み時B＋←→	サイドスープレックス	DDT	DDT	サイドスープレックス	サイドスープレックス
組み時B＋↓	サイドバスター	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	サイドバスター
組み時A	フロントフェイスロック	フロントフェイスロック	噛みつき	噛みつき	フロントフェイスロック
組み時A＋↑	フロントネックチャンスリードロップ	ウラカンラナ	ショルダーアームブリーカー	ネックハンギングツリー	ロコモーションダブルアームスープレックス
組み時A＋←→	マシンガンキック山田式	マシンガンキックシューター式	コブラツイスト	ノーザンライトスープレックス	ノーザンライトスープレックス
組み時A＋↓	リバース・ゴリー・スペシャル・ボム	ツームストンパイルドライバー	カイザーボム	デスバレーボム	高角度裏投げ
バック取り＋Y	ネックスマッシュ	ローリング延髄	フェイスクラッシャー	アトミックドロップ	フェイスクララッシャー
バック取り＋B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	肩車バックドロップ	バックドロップ
バック取り＋A	胴絞めスリーパーホールド	スリーパーホールド	チキンウイングフェイスロック	ショルダークロー	胴絞めスリーパーホールド
バック取り＋A＋←→	ジャーマンスープレックス	タイガースープレックス	ソルティードック	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	フライングメイヤー	なし	なし	フライングメイヤー	フライングメイヤー
固め技(敵あおむけ・頭)	サッカーボールキック	サッカーボールキック	ドラゴンスリーパー	チョーク攻撃	スリーパーホールド
固め技(敵あおむけ・脚)	アキレス腱固め	膝十字固め	アキレス腱固め	四の字固め	STF
固め技(敵うつぶせ・頭)	ストンピング	ニードロップ	ステップオーバーアームブリーカー	ストンピング	チョークスリーパー
固め技(敵うつぶせ・脚)	スイング式ストレッチマフラー	逆片エビ固め	ストンピング式サイキック	逆片エビ固め	逆片エビ固め
登りドロップ＋Y	ダイビングエルボードロップ	ダイビングヘッドバット	ダイビングヘッドバット	フライングボディプレス	フライングボディプレス
登りドロップ＋B	ダイビングヘッドバット	ダイビングセントーン	旋回式ボディプレス	ダイビングニードロップ	ダイビングニードロップ
登りドロップ＋A	延髄斬り	ニールキック	トペ・コン・ヒーロ	スレッジハンマー	ミサイルキック
登りドロップ＋X	ダイビングボディアタック	なし	なし	なし	ダイビングボディアタック
雪崩式(正面)	フロントスープレックス	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター
雪崩式(バック)	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	なし	なし
場外へ	なし	トペ	トペ・コン・ヒーロ	トペ	なし
エプロン	なし	プランチャー	プランチャー	バックへまわる	バックへまわる
スペシャル	ダイビングエルボーアタック	ハイキック	スイングDDT	人間絞首刑	スイングDDT
クリティカル	○	○	×	○	○

レスラーモード	スプレンデイット ひらり	井上貴子	ジャガー横田	みなみ鈴香	高野記子
	[illegible]るルチャ・ドーラ。トップロープやコーナーを使っての技を敵にたたきこみ、たたみこんでいくと楽。基本的に大技主体でね。	[illegible]飛び技と関節攻撃でねちねち攻める[illegible]ディフェンス能力も平均的だし、恐れず攻めていきたい。	鉄の女と呼ばれた小さな大テクニシャン。飛び技で敵をペースに巻きこみ、返し技やくずし技でいっきにフォールを奪うのだ。かわりに、パワーはないぞ。	 プロレスの教科書と呼ばれるテクニシャン。多彩な投げ技を誇り、それをバシバシと決めてくれる。そのぶん飛び技は苦手なので飛ばないこと。	 [illegible]かけよう。
スタンディング時Y	張り手	張り手	パンチ	張り手	張り手
スタンディング時B	キック	キック	キック	キック	キック
スタンディング時A	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	正面ドロップキック	ドロップキック
走り＋Y	フライングボディアタック	喧嘩キック	ジャンピングヒップアタック	キチンシンク	フライングボディアタック
走り＋B	正面ドロップキック	ジャンピングニーバット	フライングヒップドロップ	ジャンピングキック	ジャンピングニーバット
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	スペースローリングエルボー	人間絞首刑	ドロップキック	ジャンピングニーバット	ジャンピングニーバット
対角線A	対角線駆け登り	なし	なし	なし	なし
カウンター時Y	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ	ショルダースルー	エルボーバッド	ショルダースルー
カウンター時B	パワースラム	キチンシンク	ロッキーフェイスボトム	風車式バックブリーカー	ラリアット
組み時Y	ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y＋[illegible]	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
組み時B	バックへまわる	ヘアーホイップ	バックへまわる	ヘッドロック	ヘッドロック
組み時B＋↑	ブレーンバスター	ダブルアームスープレックス	ダブルアームスープレックス	ダブルアームスープレックス	ダブルアームスープレックス
組み時B＋←→	DDT	DDT	サイドスープレックス	サイドスープレックス	サイドスープレックス
組み時B＋↓	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー
組み時A	高角度前方回転エビ固め	噛みつき	高角度前方回転エビ固め	フロントフェイスロック	フロントフェイスロック
組み時A＋↑	ぐるぐるパンチ	ノド輪バックブリーカー	ウラカンラナ	ダブルアームバックブリーカー	ショルダーアームブリーカー
組み時A＋←→	ローリングクレイドルホールド	ビクトル膝十字固め	コブラツイスト	卍固め	コブラツイスト
組み時A＋↓	パワーボム	拷問ツームストンパイルドライバー	ダブルアームパイルドライバー	変形パワーボム	パワーボムホイップ
バック取り＋Y	フェイスクラッシャー	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ
バック取り＋B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り＋A	卍固め	スリーパーホールド	卍固め	スリーパーホールド	卍固め
バック取り＋A＋↑	クロスアームスープレックス	オーロラスペシャル	ジャガー式バックドロップホールド	サザンスープレックスPART2	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	サムソンクラッチ	足取り膝十字	サムソンクラッチ	フライングメイヤー	サムソンクラッチ
固め技（敵あおむけ・頭）	スリーパーホールド	ドラゴンスリーパー	首四の字固め	スリーパーホールド	スリーパーホールド
固め技（敵あおむけ・足）	四の字固め	膝十字固め	四の字固め	逆エビ固め	四の字固め
固め技（敵うつぶせ・頭）	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	ニードロップ	キャメルクラッチ	ラ・マヒストラル
固め技（敵うつぶせ・足）	ストンピング式サイキック	逆片エビ固め	ロメロスペシャル	逆片エビ固め	ロメロスペシャル
登りドロップ＋Y	フットスタンプ	フライングボディプレス	フライングボディプレス	ダイビングニードロップ	フライングボディプレス
登りドロップ＋B	ムーンサルトプレス	ダイビングニードロップ	ダイビングニードロップ	ダイビングセントーン	ダイビングニードロップ
登りドロップ＋A	正面飛びミサイルキック	ダイビング延髄ニー	ミサイルキック	ジャンピングキック	ダイビングボディアタック
登りドロップ＋X	ダイビングボディアタック	なし	なし	なし	なし
雪崩式（正面）	パワースラム	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター
雪崩式（バック）	なし	アームボンバー	なし	なし	なし
場外へ	みちのくスペシャル	なし	トペ	トペ	トペ
エプロン	プランチャー	なし	なし	なし	なし
スペシャル	ムーンサルトフットスタンプ	STF	大車輪	フライングボディアタック	STF
クリティカル	○	○	○	×	×

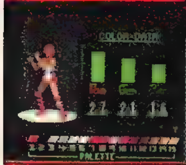
レスラーモード

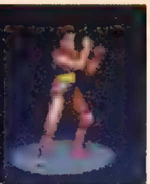




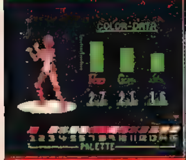
	マリポーサ シオリ	狭間エミ	チャーミー はづき	レディース 特攻	ティグレータ サオリ
	腕力、脚力ともに低いが、飛ばせた瞬間に技を魅せるルチャ・ドーラ。テクニックがあるので、思いきったダイビング系大技をねらいつつ、ときおり投げをまぜろ。	キックを主体に投げをねらいにいくというスタイルをもつ。相手の駆け引きに対する防御力が低いので、相手に攻めさせない、けりまくり戦法で戦うべし。	名前に比例しない、投げ技を得意とするレスラー。が、そのわりにパワーがないので、相手をちまちまたっぷり痛めつけてから投げてやろう。	その能力は本当に平均値。凶器攻撃でペースをつかみ、最後までアドバンテージをつかんでいきたい。ヒールならではの反則を使いこなさないとツライぞ。	テクニック＆飛び技、このレベルのレスラーのなかではずばぬけた力を見せる。かなり打たれ弱いところはあるが、その戦闘力で相手に攻めさせるな。
スタンディング時Y	パンチ	ローキック	張り手	張り手	パンチ
スタンディング時B	キック	ミドルキック	キック	キック	キック
スタンディング時A	ドロップキック	ハイキック	片足ドロップキック	ドロップキック	正面ドロップキック
走り+Y	ショルダータックル	ショルダータックル	喧嘩キック	喧嘩キック	フライングボディアタック
走り+B	フライングヒップドロップ	ランニングネックブリーカードロップ	ジャンピングニーバット	ラリアット	フライングヒップアタック
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	ラリアット	フライングニールキック	片足ドロップキック	人間絞首刑	ジャンピングヒップアタック
対角線A	対角線駆け登り	なし	なし	なし	対角線駆け登り
カウンター時Y	ショルダースルー	エルボーバッド	エルボーバッド	木刀攻撃	サイクロンホイップ
カウンター時B	ウラカンラナ	スピンキック	ブロックバスター	キチンシンク	ロッキーフェイスボトム
組み時Y	全女式ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y+←・→	フライングメイヤー	エルボーバッド	フライングメイヤー	エルボーバッド	フライングメイヤー
組み時B	ヘアーホイップ	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘアーホイップ	バックへまわる
組み時B+↑	ダブルアームスープレックス	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ダブルアームスープレックス
組み時B+→	サイドスープレックス	DDT	DDT	ペンデュラム式バックブリーカー	ペンデュラム式バックブリーカー
組み時B+↓	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	パイルドライバー	モンキーフリップ
組み時A	高角度前方回転エビ固め	フロントフェイスロック	高角度前方回転エビ固め	噛みつき	高角度前方回転エビ固め
組み時A+↑	高速ウラカンラナ	ショルダーアームブリーカー	バックフリップ	ノド輪落とし	フライングヘッドシザースホイップ
組み時A+→	コブラツイスト	マシンガンキック狭間式	コブラツイスト	拷問コブラツイスト	メキシカンストレッチ
組み時A+↓	パワーボム	パワーボム	ツームストンパイルドライバー	パワーボム	ジャンピングパイルドライバー
バック取り+Y	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	フェイスクラッシャー	フェイスクラッシャー	逆さ抑えこみ
バック取り+B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	肩車バックドロップ	バックドロップ
バック取り+A	卍固め	胴絞めスリーパーホールド	卍固め	首絞め	メキシカンストレッチ
バック取り+A+→	ジャーマンスープレックス	だるま式ジャーマンスープレックスホールド	**ドラゴンスープレックス**	抱え式バックドロップ	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	フライングメイヤー	フライングメイヤー	バックへまわる	フライングメイヤー	カンガルーキック
固め技(相手あおむけ-頭)	首四の字固め	ドラゴンスリーパー	ドラゴンスリーパー	チョーク攻撃	ムーンサルトフォール
固め技(相手あおむけ-脚)	ストンピング式サイキック	ストンピング式サイキック	逆エビ固め	ストンピング式サイキック	四の字固め
固め技(相手うつぶせ-頭)	リバースカンバーナ	キャメルクラッチ	顔面キャメルクラッチ	ストンピング	ラ・マヒストラル
固め技(相手うつぶせ-脚)	ロメロスペシャル	カベルナリア	ストンピング式サイキック	逆片エビ固め	ロメロスペシャル
登りドロップ+Y	フットスタンプ	フライングボディプレス	フライングボディプレス	ダイビングニードロップ	フライングボディプレス
登りドロップ+B	**高速ムーンサルトプレス**	ローリングセントーン	フットスタンプ	ダイビングセントーン	**高速ムーンサルトプレス**
登りドロップ+A	ミサイルキック	ニールキック	ダイビング延髄ニー	スレッジハンマー	ムーンサルトアタック
登りドロップ+X	ダイビングボディアタック	なし	なし	なし	ダイビングボディアタック
雪崩式(正面)	フランケンシュタイナー	DDT	ブレーンバスター	ブレーンバスター	フランケンシュタイナー
雪崩式(バック)	なし	なし	バックドロップ	**アームボンバー**	なし
場外へ	トペ	トペ	ノータッチプランチャー	トペ	ノータッチプランチャー
エプロン	ラ・ケブラーダ	なし	フットスタンプ	なし	ラ・ケブラーダ
スペシャル	ラ・マヒストラル	**スイングDDT**	人間絞首刑	ギロチンドロップ	大車輪
クリティカル	×	×	○	×	×

レスラーモード





レスラーモード	下田美馬	吉田万里子	伊藤薫	サンボ満里奈	バンパーみつ
	[illegible]クの攻防に弱いので、つかみでの対決は極力避けるべきだろう。上半身の関節の硬さもかなりツライ弱みなので注意。	テクニックと飛び技を売りものにするルチャ・ドーラ。脚はともかく、上半身の関節が弱い。さらに殴られ弱い。ドロップキックなどで敵につかませるな。	ピーターパンの異名をとる飛び技系のレスラー。軽量のため、打撃戦は避けること。ただしパワーの攻防に強いので、少々強引に攻めていってもいいだろう。	関節技を使い、ひたすら相手の隙をねらっていくというタイプのレスラー。飛び技やラリアットに弱いので、強引に攻めてくる敵とは距離をとって闘おう。	超平均値レスラー。テクニックの攻防にもろい。考えられる戦法としては、重さを利用し、なるべく投げにもっていくこと。スピードは期待できないしね。
スタンディング時Y	張り手	パンチ	張り手	張り手	パンチ
スタンディング時B	キック	キック	キック	キック	キック
スタンディング時A	ドロップキック	正面ドロップキック	片足ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
走り+Y	ショルダータックル	フライングボディアタック	片足ドロップキック	フライングヒップドロップ	ショルダータックル
走り+B	ランニングネックブリーカードロップ	ドロップキック	ジャンピングヒップアタック	ジャンピングヒップアタック	ラリアット
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック
対角線B	ラリアット	スペースローリングエルボー	片足ドロップキック	ジャンピングヒップアタック	ラリアット
対角線A	なし	対角線駆け登り	対角線駆け登り	なし	なし
カウンター時Y	エルボーパッド	エルボーパッド	エルボーパッド	ショルダースルー	エルボーパッド
カウンター時B	キチンシンク	ボディドロップ	ラリアット	カニ挟み	ラリアット
組み時Y	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム
組み時Y+←→↑↓	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	カニ挟み	ハンマーブロー
組み時B	ヘッドロックパンチ	バックへまわる	ヘッドロックパンチ	ヘアーホイップ	ヘッドロック
組み時B+↑	ダブルアームスープレックス	ダブルアームスープレックス	ブレーンバスター	ダブルアームスープレックス	ブレーンバスター
組み時B+←	ペンデュラム式バックブリーカー	DDT	ペンデュラム式バックブリーカー	DDT	DDT
組み時B+↓	パイルドライバー	万歳モンキーフリップ	パイルドライバー	ダブルリストアームソルト	パイルドライバー
組み時A	噛みつき	万歳ローリングクラッチホールド	フロントフェイスロック	ストレッチプラム	フロントフェイスロック
組み時A+↑	ノド輪落とし	ウラカンラナ	ショルダーアームブリーカー	ウラカンラナ	ジャンボスープレックス
組み時A+←	コブラツイスト	コブラツイスト	コブラツイスト	ビクトル膝十字固め	コブラツイスト
組み時A+↓	フィッシャーマンズスープレックス	ジャンピングパイルドライバー	ジャンピングパイルドライバー	フィッシャーマンズスープレックス	パワーボム
バック取り+Y	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	フェイスクラッシャー	逆さ抑えこみ	アトミックドロップ
バック取り+B	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り+A	首絞め	変形卍固め	スリーパーホールド	胴絞めスリーパーホールド	卍固め
バック取り+A+←	タイガースープレックス	ジャーマンスープレックス	抱え式バックドロップ	だるま式ジャーマンスープレックス	抱え式バックドロップ
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	サムソンクラッチ	サムソンクラッチ	バックへまわる	足取り膝十字	フライングメイヤー
固め技(敵あおむけ・頭)	スリーパーホールド	エルボードロップ	フットスタンプ	スタンディングクラッチ	スリーパーホールド
固め技(敵あおむけ・脚)	逆エビ固め	四の字固め	逆エビ固め	膝十字固め	逆エビ固め
固め技(敵うつぶせ・頭)	顔面キャメルクラッチ	ラ・マヒストラル	ストンピング	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ
固め技(敵うつぶせ・脚)	逆片エビ固め	ボーアンドアロー	逆片エビ固め	フィッシュストレッチスリーパー	逆片エビ固め
登りドロップ+Y	フライングボディプレス	フライングボディプレス	ローリングセントーン	フライングボディプレス	ダイビングエルボードロップ
登りドロップ+B	ダイビングニードロップ	ダイビングニードロップ	フットスタンプ	フットスタンプ	フライングボディプレス
登りドロップ+A	正面飛びミサイルキック	ダイビングボディアタック	ミサイルキック	ミサイルキック	スレッジハンマー
登りドロップ+X	なし	ダイビングボディアタック	スーパーフットスタンプ	なし	なし
雪崩式(正面)	ブレーンバスター	DDT	ブレーンバスター	フランケンシュタイナー	ブレーンバスター
雪崩式(バック)	デスレイクドライブ	なし	なし	なし	なし
場外へ	スワンダイブ式プランチャー	ノータッチプランチャー	トペ	ノータッチプランチャー	なし
エプロン	なし	プランチャー	フットスタンプ	なし	なし
スペシャル	人間絞首刑	サザンクロスクラッチ	セントーン	ウラカンラナ	ミサイルキック
クリティカル	○	○	○	×	×



レスラーモード	ミルキーTomo	チャパリータASARI	ファニィクラウン	謎のレスラー① デンジャラスクイーン	謎のレスラー① 獄門党の首領
	かろやかなテクニック＆飛び技が魅力。ほかの能力値はスタスタボロボロなので、飛び技以外の技には頼らないように。ひたすら飛んで、敵をころがすのだ。	最強のテクニックと飛び技をかね備えるルチャ・ドーラ。もちろん、ほかの能力はまるで信用できないので、こちらもとにかくジャンピングアタックだ。	軽業師めいた飛び技と手品師めいた小道具を使うルチャ・スタイリスト。まともに組み合ったら絶対勝てない。秘密のコマンド「アメ投げ」でバックをとれ。	[illegible]イティ。ただ、けりや関節はあまり得意ではないようだ（ただし、それでもほかの選手よりは強い）。殴って投げるでいこう。	[illegible]はやはりオールマイティにすぐれているが、なかでもラリアット技術がピカイチ。ギロチンドロップとラリアットで攻めろ。
スタンディング時Y	張り手	張り手	パンチ	張り手	パンチ
スタンディング時B	キック	キック	キック	キック	キック
スタンディング時A	片足ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	正面ドロップキック	ドロップキック
走り＋Y	片足ドロップキック	フライングボディアタック	フライングボディアタック	喧嘩キック	ボディクラッシュ
走り＋B	ランニングネックブリーカードロップ	ドロップキック	片足ドロップキック	ラリアット	パワーラリアット
対角線Y	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	エルボーアタック	ボディスプラッシュ
対角線B	正面ドロップキック	ロンダートカンガルーキック	片足ドロップキック	正面ドロップキック	ラリアット
対角線A	対角線駆け登り	対角線駆け登り	なし	なし	なし
カウンター時Y	ショルダースルー	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ	木刀攻撃	ヌンチャク攻撃
カウンター時B	カニ挟み	カニ挟み	カニ挟み	スピンキック	ラリアット
組み時Y	ボディスラム	全女式ボディスラム	ボディスラム	全女式ボディスラム	全女式ボディスラム
組み時Y＋[illegible]	フライングメイヤー	ショルダースルー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
組み時B	バックへまわる	バックへまわる	ヘッドロックパンチ	ヘアーホイップ	ヘアーホイップ
組み時B＋[illegible]	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	長滞空ブレーンバスター
組み時B＋[illegible]	DDT	ペンデュラム式バックブリーカー	DDT	DDT	ショートレンジラリアット
組み時B＋[illegible]	モンキーフリップ	モンキーフリップ	モンキーフリップ	高速パイルドライバー	パイルドライバー
組み時A	高角度前方回転エビ固め	高角度前方回転エビ固め	高角度前方回転エビ固め	噛みつき	ベアハッグ
組み時A＋[illegible]	フライングヘッドシザースホイップ	ウラカンラナ	フライングヘッドシザースホイップ	デンジャラスパンチ	ネックハンギングツリー
組み時A＋[illegible]	コブラツイスト	コブラツイスト	裏投げ	ノーザンライトスープレックス	拷問コブラツイスト
組み時A＋[illegible]	ジャンピングパイルドライバー	ジャンピングパイルドライバー	ジャンピングパイルドライバー	ノーザンライトボム	パワーボムホイップ
バック取り＋Y	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	逆さ抑えこみ	ノーザンライトハレーTS	フェイスクラッシャー
バック取り＋B	バックドロップ	肩車バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バック取り＋A	スリーパーホールド	スリーパーホールド	チキンウイングフェイスロック	スリーパーホールド	胴絞めスリーパーホールド
バック取り＋A＋[illegible]	ローリングジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	DQボム	ジャーマンスープレックス
返し技Y	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー	エルボー
返し技B	バックへまわる	カンガルーキック	サムソンクラッチ	フライングメイヤー	フライングメイヤー
固め技（敵あおむけ・頭）	首四の字固め	ムーンサルトフォール	ステップキック	ストンピング	ドラゴンスリーパー
固め技（敵あおむけ・脚）	逆エビ固め	ストンピング式サイキック	膝十字固め	サソリ固め	ブルズアンヘリート
固め技（敵うつぶせ・頭）	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	顔面キャメルクラッチ	キャメルクラッチ
固め技（敵うつぶせ・脚）	ジャパニーズレッグロールクラッチホールド	ストンピング式サイキック	ストンピング式サイキック	逆片エビ固め	ブルズグランパス
登りドロップ＋Y	フライングボディプレス	フライングボディプレス	フットスタンプ	ダイビングエルボードロップ	ダイビングギロチンドロップ
登りドロップ＋B	フットスタンプ	スカイツイスタープレス	ムーンサルトプレス	フライングボディプレス	ローリングギロチンドロップ
登りドロップ＋A	正面飛びミサイルキック	半回転ミサイルキック	ミサイルキック	正面飛びミサイルキック	スレッジハンマー
登りドロップ＋[illegible]	ダイビングボディアタック	スカイツイスターアタック	ダイビングボディアタック	トペ・コン・ヒーロ	なし
雪崩式（正面）	ノーザンライトスープレックス	フランケンシュタイナー	フランケンシュタイナー	ブレーンバスター	ブレーンバスター
雪崩式（バック）	なし	なし	アームボンバー	バックドロップ	バックドロップ
場外へ	ノータッチプランチャー	ノータッチプランチャー	ノータッチプランチャー	トペ・コン・ヒーロ	ノータッチプランチャー
エプロン	プランチャー	プランチャー	ラ・ケブラーダ	プランチャー	なし
スペシャル	ムーンサルトアタック	ダイビングボディアタック	ダイビングボディアタック	ノーザンライトボム	ムーンサルトプレス
クリティカル	×	×	×	○	○

攻略本の攻略

KOURYAKU BON-NO KOURYAKU

文／高橋実弥子

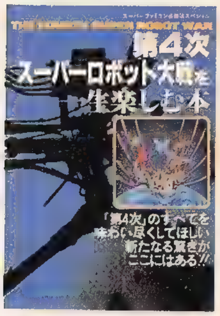
春休みに発売されたソフトの攻略本も出そろったようですね。

最近の業界の傾向として、シリーズ化されているソフトの全タイトルを紹介した本が出版されるようになりました。マニアには永久保存的な価値があるものと思います。

●今回のゲーム

★第4次スーパーロボット大戦（＆全シリーズ）★魔法陣グルグル★海腹川背★ダービースタリオンシリーズ★川のぬし釣り2★ボンバーマンシリーズ★シムシティ2000★ザ・モノポリゲーム2★すーぱーなぞぷよ ルルーのルー★真・女神転生シリーズ★エルファリアII★本家SANKYO実機シミュレーション★フロントミッション

「第4次スーパーロボット大戦を一生楽しむ本」



超カルトクイズ、スタッフインタビューあり。イベント長文読解問題などのモノめずらしさがウリ。隠しキャラやユニット、資金かせぎの方法、最強精神コマンドなど裏ワザも公表。パイロットの参戦時刻表も便利。

■ケイブンシャ
■880円
■144ページ（カラー112ページ、モノクロ32ページ）

見やすさ	★★★★
価　格	★★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
マニア度	★★★★★

「全スーパーロボット大戦大百科」

人気のロボット大戦のシリーズをまんべんなく紹介。ロボットデータのほかに、最初のGB版からの物語も要約されていて、タイトルの相関関係も感じられる。SFC版の裏ワザや、フローチャートも完備している。

■ケイブンシャ
■760円
■160ページ（カラー64ページ、モノクロ96ページ）

見やすさ	★★★
価　格	★★★★
充実度	★★★
データ量	★★★★
クイズ	★★★★★

「魔法陣グルグル公式ガイドブック」

徹底してやさしいことばで説明されている。ゲームのはじめかた、セーブの意味も解説。キャラゲーということで、初心者向けの配慮が行き届いている。魔法陣のしくみ、ククリの使えるすべての魔法のコマンドも紹介。

■エニックス
■990円
■96ページ（カラー96ページ）

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★
データ量	★★★
マニア度	★★★★★

「海腹川背ハイパーテクニック徹底攻略＋コミック」

振り子運動などの基本ワザから、ターザン渡り、さかな上がりという応用ワザまで大胆に解説。図解と連続写真の合成で画面の想定も自然だ。海腹川背外伝なるコミックも同時収録。どっちから読むかはご自由に。

■スコラ
■880円
■112ページ（カラー72ページ、モノクロ40ページ）

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★
コミック	★★★★★

「ダービースタリオン血統辞典」

その名のとおり、馬データの専門書。読み物としては、栗田調教師のインタビューが巻頭を飾っている。とにかくデータだけが必要なんだという人向き。もちこみ種牡馬の、繁殖牝馬の血統や配合の解説が適切で親切だ。

■双葉社
■1,100円
■224ページ（カラー8ページ、モノクロ216ページ）

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★★
牝馬解説	★★★★★

「新しいダビスタ理論と実践」

「ダビスタEX」の攻略本だが、SFC版の登場馬も紹介されており、シリーズを問わずに使えるように配慮されている。重量感あふれる書籍だが、基本事項の解説がくわしいので、あえて初心者の人にススメたい。

■毎日コミュニケーションズ
■1,500円
■304ページ（モノクロ304ページ）

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
回顧説明	★★★★★

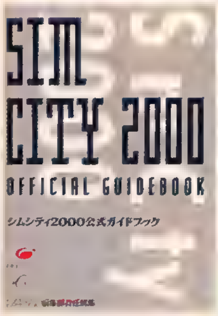
「ボンバーマン マニアックス」

タイトルの示すとおり、マニアのみなさんの愛蔵版。元祖のＦＣ版から最新作までの歴史、ステージ攻略やパスワードも教えてくれる。インタビューなどの読み物もあるが、わりと基本説明を重視している。魅力的なB5判だ。

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
実用性	★★★★★

■アスキー出版局
■1,200円
■160ページ（カラー112ページ、モノクロ48ページ）

「シムシティ2000 公式ガイドブック」



フローチャートや各建築物と発展の相関図など、大胆に概略を見せるところと、攻略の注意点、データの分析などを詳述しているところとのバランスが絶妙。シナリオ攻略も簡潔だ。ちょっと気が引ける金もうけワザも掲載。

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★
データ量	★★★★
実用性	★★★★★

■アスキー出版局
■980円
■144ページ（カラー64ページ、二色刷80ページ）

「ザ・モノポリーゲーム2 完全ガイド」

前書きが世界モノポリーチャンピオンの百田氏、後書きが日本モノポリー協会会長の糸井氏。モノポリー自体への解説が親切で実際のカードゲームにも興味をもった人にもオススメ。もちろんソフトのゲーム攻略も本格的。

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
ゲーム理解	★★★★★

■アスキー出版局
■1,200円
■128ページ（カラー128ページ）

「必勝法スペシャル すーぱーなぞぷよルルーのルー」

なぞぷよを解きながら、連鎖のしくみをバッチリとモノにできそう。各問題の解きかたのみならず、エディター機能も親切に紹介してあるし、サンプル問題も載っている。４コママンガやぷよグッズの紹介、Ｑ＆Ａもあり。

見やすさ	★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
実用性	★★★★★

■ケイブンシャ
■880円
■128ページ（カラー112ページ、モノクロ16ページ）

「真・女神転生ファンブック 邪教の館倶楽部」

「旧約・女神転生」も発売されたことだし、ＳＦＣのメガテンをいっきょにまとめたというファン待望の書。各タイトルの紹介、メガテンファンのイラストや同人誌の力作も多数掲載。軽子坂高校校歌の楽譜も載っている。

見やすさ	★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
読者参加型	★★★★★

■アスキー出版局
■880円
■128ページ（カラー32ページ、モノクロ96ページ）

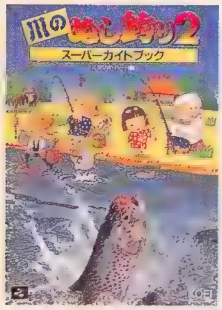
「エルファリアⅡ 公式ガイドブック」

カラーページを有効に利用した色鮮やかなマップやキャラ紹介が楽しい。白黒ページはシステム、データ、このゲーム固有のメルドシステムとあらたなチャージシステムをくわしく説明している。全体にシンプルな印象だ。

見やすさ	★★★★
価　格	★★★
充実度	★★★
データ量	★★★★
回廊説明	★★★★★

■アスキー出版局
■980円
■128ページ（カラー80ページ、モノクロ48ページ）

「川のぬし釣り2 スーパーガイドブック」



各釣り場の魚の生息マップがうれしい。ステージ攻略や必要なデータも同時に掲載。色鮮やかな魚のリスト、動物たちとのつきあいかたや、釣り具のデータ、開発者インタビューなどもあり、「つり太郎」のガイドつき。

見やすさ	★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★★
マップ	★★★★★

■光栄
■1,200円
■126ページ（カラー64ページ、モノクロ62ページ）

「本家SANKYO 実機シミュレーション 電影パチンカーズブック」

三共時代からのなつかしの名機を完全紹介。「フィーバー誕生」からの歴史にも触れており感慨にふけるかも……。攻略編は、玉の撃ちかたから、４コママンガつきの７都市攻略解説など、実用性と遊び心に満ちている。

見やすさ	★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★
データ量	★★★
回廊説明	★★★★★

■アスキー出版局
■880円
■88ページ（カラー88ページ）

「フロントミッション in Huffman」

近来まれに見る美しい資料集だ。天野喜孝氏のはかなさが漂うイラストと、横山宏氏のかっこいいジオラマの写真、２人の対談と貴重な保存版である。攻略本というわけではないが、完成度の高い設定資料集だ。

見やすさ	★★★
価　格	★★★
充実度	★★★★★
データ量	★★★★
回廊説明	★★★★★

■NTT出版
■1,800円
■84ページ（カラー84ページ）

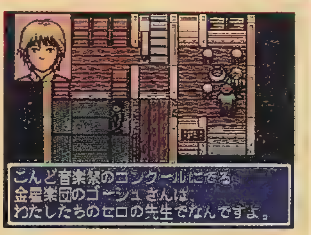
テストプレイヤー特選!!

オススメソフト品評会 Vol.3

今回のオススメ作品

イーハトーヴォ物語

宮沢賢治を捜しだし、彼がなくしたという手帳を届けることを目的とした、RPGのスタイルをとった新感覚ゲーム。ちなみにイーハトーヴォとは、宮沢賢治が「大小クラウスたちの耕していた、野原や、少女アリスが辿った鏡の国と同じ世界」と定義した理想郷のこと。

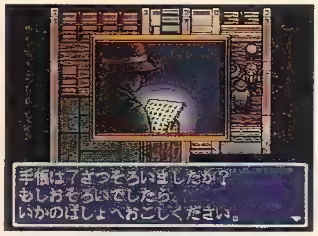


- ●ヘクト
- ●9,700円
- ●8M+B.B.3
- ●1人プレイのみ

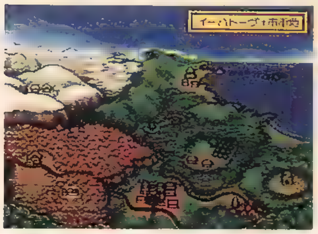
幻想四次の世界へようこそ あなたの風景がここにある

以前にもこの手のコーナーで数回チョイスしたことのある作品だが、だいぶ時間があいたので再度取り扱わせていただくのがコレ、「イーハトーヴォ物語」である。

タイトルでピンときた読者もいらっしゃるだろう。このゲームは宮沢賢治の著名な小説の数々をバックボーンとしたものだ。プレイヤー扮する主人公が、賢治の小説の世界に迷いこみ、ときには小説の登場人物たちに助けられながら、賢治を探す旅に出る。構成は「貝の火」や「銀河鉄道の夜」など、作品ごとに章で区切られ、すべてのできごとが最終章へとつながっていくようになっている。

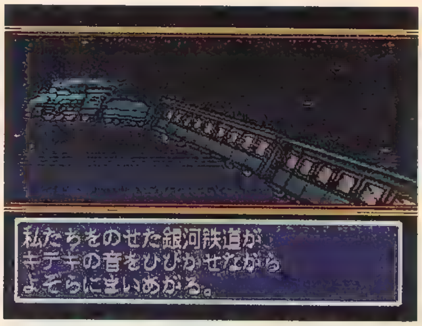


プレイヤーの役目は宮沢賢治の手帳を探すこと。ＲＰＧの手法をとってはいるが……



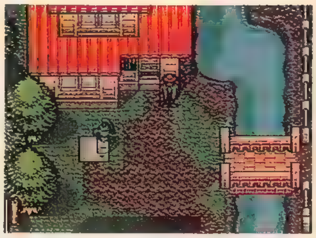
これがイーハトーヴォの全景。ここで主人公は宮沢賢治の世界をさまようことになる

さて、このソフトの特筆すべき点は2つある。その1つはゲームシステムだ。街なかの情報収集からはじまり、いろいろなところへ移動して謎を解いていくスタイルは、私たちがRPGで親しんだもの。だが、目的を達成するまでに、戦闘などでプレイヤーが成長する要素は一切ない。一見RPGのようなのだが、その実体は、謎解きが主体であるアドベンチャーゲームに近いワケだ。このゲームは、賢治の小説に忠実であるため、電子小説的なテイストもあるのだが、そこに新しい形でインタラクティブ性をもちこんでいるともいえる。現在はCD-ROM全盛のため、アドベンチャーも電子ノベルも、ビジュアルやムービーを駆使した紙芝居(？)スタイルが多いが、「イーハトーヴォ物語」の提唱したものは、よりゲーム的でおもしろい。もっといろいろなゲームに採用されてもいいと思うのだが。



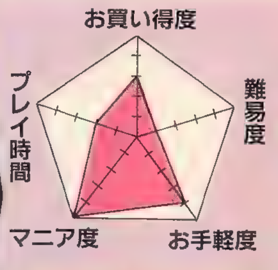
だれもが知っている“銀河鉄道”。いったいどこへ行くのか。

そして、特筆すべき点のもう1つは、宮沢賢治がその著作で描いた幻想世界を、たいへんみごとに再現しているところだ。音楽やセリフ、淡いトーンの配色などの細やかな気くばりや、ゲームを進めるために解かなければならない謎があるときは哲学的、あるときは文学的、あるときは詩的であったりする点が、その幻想世界にリアリティを与えている。小説、コミック、アニメーションなど、表現の手段は数あれど、ゲームというのはなかなかファンタジィが得意で、しかも受け手が一番その世界を疑似体験しやすいメディアなのではないだろうか？　疑似体験という点では、あきらかにまさっている。それでいて、記号化(たとえば現実にはまったく同じ形をした木はないが、ゲーム中での木は全部同じ形でしょ？)が行われているため、それぞれの胸のなかにある幻想世界をある程度グラフィックに反映し、小説で空想を広げるような楽しみかたもできるのだから。(楡田理子)



派手ではないが、落ち着いたグラフィックで宮沢賢治の世界を再現している。

オススメレーダーチャート



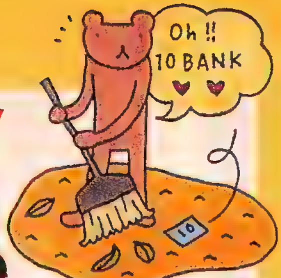
- プレイ時間：どのくらい長く遊べるか
- マニア度　：どこまでこだわっているか
- お手軽度　：お手軽に遊ぶことができるか
- 難易度　　：プレイするのに必要な腕前
- お買い得度：どのくらいお買い得か

オールゲームチャート最新得点

8,4603

総評

RPGとして遊ぶと、謎もかんたんで、スグに終わってしまって拍子ぬけするだろう。あくまでも幻想世界に迷いこんだ感覚そのものを楽しんでほしい。また、ゲームとしてはかんたんな謎も、我々の生きる世界では……？



BANK SYSTEM

バンクシステム

❶BANK SYSTEMとは

BANK SYSTEMとは、BANKを集めると134ページにあるプレゼントがもらえちゃうコーナーだ。もちろん、毎号ついてくるBANKだけではなかなか希望(きぼう)するプレゼントはもらえない。そこで、下のボーナスパズルに挑戦しよう。

ボーナスパズルに答えると、正解者のなかから30名に300BANKをプレゼント。応募(おうぼ)のさいは、かならず10BANKと応募券(クイズの答え、名前、生年月日、住所、TELを記入したもの)をハガキにはって、下のあて先まで送ってね。

❷BANKが集まったら

134ページにあるプレゼントのなかで希望する商品に必要な数だけBANKがたまったら、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号と商品名、いっしょに送るBANK数を記入して、集めたBANKといっしょに封筒(ふうとう)に入れて送ってね。プレゼントによっては発送に時間がかかってしまうものもあるけど、待っててね。

注意

・パズルの応募にはハガキを使用し応募券と10BANKを忘れずに/
・公正取引委員会の指導により、
BANKに有効期限がついています。有効期限のすぎたものは使えませんので、ご了承ください。
・おなじ番号の券は1枚しか使えません。記号がちがえば使えます。

5月12・26日号ボーナスパズル 当選者発表

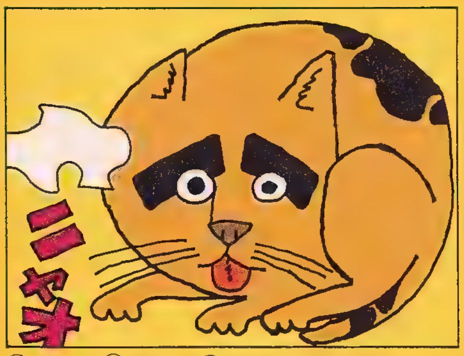
おめでとう。下の30人に300BANKを送るよ。もし、ここにのってから1カ月以上たってもBANKがとどかないときは、編集部まで連絡してください。　(TEL 03-5642-8186)

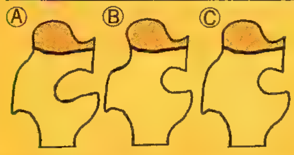
答えA

北海道・薄井敦史	福井県・川崎大	兵庫県・黒木千枝子
山形県・伊藤京子	長野県・末秋晶人	兵庫県・寺本邦茂
茨城県・黒田達也	岐阜県・高橋昌隆	兵庫県・中島聡子
群馬県・山村茂雄	岐阜県・長谷川友和	鳥取県・福井高也
千葉県・高橋英明	静岡県・玉木健二	岡山県・中尾雅路
東京都・三原正夫	愛知県・須賀博仁	広島県・横尾裕希
東京都・大森恭一	三重県・岡野伸一	香川県・小原新吾
神奈川県・木村輝昭	京都府・中山滋	愛媛県・勝田哲也
神奈川県・三村恵子	大阪府・木内文江	佐賀県・高田政子
富山県・阿久津裕太	大阪府・秋田英之	大分県・山口真弓

ボーナスパズル

(7月21日号)(出題とイラスト/桜井一)





問題

このジグソーパズルは、あと1ピースで完成します。それは、この3つのなかのどれかな？
ABCの記号で答えてください。

今号のしめきり 7月20日(木)必着

応募券

7月21日号の答え		
フリガナ		生 年 月 日
お名前		19　年　月　日生
ご住所	都道府県　市郡区	
〒	TEL　(　)	
希望プレゼント	番　商品名	
同封のバンク数		

あて先 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン編集部BANK SYSTEM係

BANK SYSTEM PRESENTS

・お好みソフトは、まだ発売されていないものを希望することはできません。
・人気ソフトは送付までにかなり時間がかかることがあります。
・お好みソフトによっては入手不可能なものがあります。ご了承ください。

200BANK

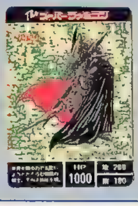
オリジナルステッカー1枚

1 盗賊3人組

2 姉さんとその親衛隊

3 ピックル

4 黒騎士



700BANK

5 オリジナルステッカー4枚組

450BANK

6 編集部オリジナルペンセット

600BANK

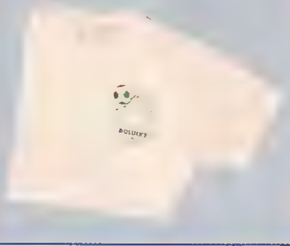
7 編集部オリジナルテレカ

800BANK

8 編集部オリジナルバインダー

900BANK

9 編集部オリジナルTシャツ



1,000BANK

10 SFC連射パッド

1,500BANK

11 お好みスーパーファミコンソフト

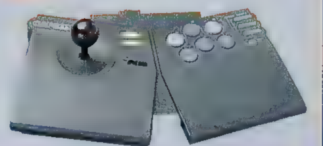
12 お好みメガドライブソフトまたはMEGA CDソフト

13 お好みPCエンジンソフトまたはCD-ROM²ソフト

14 お好みセガサターンソフト

15 お好みプレイステーションソフト

16 SFCジョイスティック



3,000BANK

17 ゲームボーイ本体

6,000BANK

18 スーパーファミコン本体

THE SUPER FAMICOM 10 BANK THE スーパーファミコン

THE SUPER FAMICOM 10 BANK THE スーパーファミコン

読者プレゼント

応募方法

とじこみのアンケートハガキに希望商品のアルファベット記号と商品名を書いて、切手を貼って送ってください。そのとき、かならず住所、氏名、TELを書いてください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名も忘れずに書いてください。

しめきりは7月21日（当日消印有効)。当選者の発表は9月1日発売号（9月14日号）です。

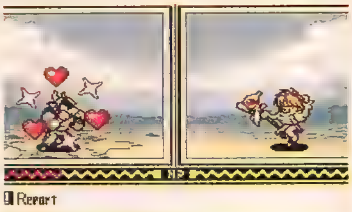
※商品によっては発送に時間がかかりますが、ご了承ください。

※誌面で発表後、1カ月たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8186）

Ⓐスーパーファミコンソフト（30名）

抽選であなたのお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1995年6月末日までに発売されたゲームソフトです。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキのおもてに書いてください。ただし、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。



魔法でHPを回復します。

Ⓑ「4人将棋」用将棋盤セット（20名）

非売品／提供：POW

7月14日に発売されるPOWのSFC用ソフト「4人将棋」。その名のとおり、4人で指す新しいタイプの将棋ゲームなのである。この発売を記念して、オリジナルの将棋盤セットを20名にプレゼントしよう。

Ⓔ「バトルタイクーン」下じき&テレカ（5名）

非売品／提供：ライトスタッフ

PCエンジンで人気のあったソフトを移植。対戦格闘というだけでなく、キャラクターを育てる要素があるっていうのがいいよね。君はどの娘がお気に入りかな？　なんと、下じきとテレカをセットで5名にプレゼント。

Ⓒ横山智佐「天使がくれた休日」（3名）

発売中：1,800円／提供：メディアワークス

「英語がじょうずに話せたら……」と、そんな思いがこうじて留学を決意したという、声優横山智佐さん。そんな彼女のオーストラリアは、ケアンズでのホームステイを語ったエッセイ本である。これを3名に。

Ⓓ「プロ麻雀 極Ⅲ」ポスター（5名）

非売品／提供：アテナ

6月30日に発売されたアテナの「プロ麻雀 極Ⅲ」。16名もの日本を代表する有名、人気プロが参加する、リアルな麻雀ソフトである。このポスターを5名に。

Ⓕヴァージン キャップ（5名）

非売品／提供：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

ヴァージンインタラクティブから6月30日に発売された「Circuit USA」。アメリカ生まれの超リアルなストックカーレースであるこのソフト、全米各地の特色ある28ものコースが用意されている。5名に同社オリジナルのキャップをプレゼント。

1995年No.10(6月9日号)

読者プレゼント当選者発表

（敬称略）

お好みスーファミソフト

北海道・南山孝洋、岩手県・峯野智志、宮城県・上田陽平、宮城県・鎌田周二、茨城県・根本麻衣、千葉県・中嶋えり、東京都・高井裕之、東京都・山田耕太郎、東京都・杙和喜、神奈川県・原島供章、新潟県・横山卓也、福井県・野村健司、山梨県・末石和義、岐阜県・中寺孝之、岐阜県・伊藤洋一、静岡県・大原さゆり、静岡県・小野寺博文、愛知県・岸川利尚、三重県・乾知加、京都府・一ノ瀬寛道、大阪府・那賀允、兵庫県・安藤未来子、兵庫県・今泉佳子、和歌山県・松田将人、岡山県・山本友美子、愛媛県・浜口寛子、福岡県・立花亮、長崎県・中野利次郎、熊本県・関谷史和、大分県・永田朗

▼

「東京SHADOW①～赤い稲妻」文庫本

北海道・松川大介、東京都・橋本学、岐阜県・安藤圭、岐阜県・杉原潔志、兵庫県・鈴木昭義

▼

小説「ウルティマアンダーワールド1.5 異次元の花嫁」

埼玉県・鷲谷将之、東京都・木村雅大、佐賀県・沼津正弘

▼

「首都高バトル2」ステッカー

福島県・等々力里也、茨城県・坂本真洋、茨城県・山口剛史、千葉県・村木酉介、神奈川県・田村奈緒深、新潟県・廼島伸也、富山県・福原省也、山梨県・筒賀掬子、岐阜県・吉田祐一、静岡県・加藤誠、三重県・杉山浩之、大阪府・森田まゆみ、兵庫県・泉聡志、兵庫県・水田守彦、香川県・清水勇三

▼

「MYST」テレカ

東京都・谷口新矢、神奈川県・三川義行、岐阜県・児玉浩基、静岡県・浦田裕史、愛知県・平野直政、京都府・宮川成尚、大阪府・山本大介、大阪府・田端康充、岡山県・穂積久史、岡山県・山藤洋一

▼

「モノポリー」Tシャツ

東京都・北川広美

（発売中のものにかんしては商品の発送は8～9月中に行います。なお、現在ゲームソフトは都合上、希望数のスムーズな入手が困難な状況ですので、少々お時間がかかります。ご迷惑をおかけしておりますが、ご了承ください。）

応募上の注意～かならずアンケートハガキを使い、アルファベットと商品名（ＳＦＣソフトの場合はソフト名）を明記してください。

CALENDAR

7/7 FRI
Theスーパーファミコン７／21号発売
●史記英雄伝（ＲＰＧ）●パチンコチャレンジャー（ＴＡＢ）●実戦！パチスロ必勝法クラシック（ＴＡＢ）●真・一攫千金（ＴＡＢ）●キャラバンシューティングコレクション（ＳＨＴ）●できたてハイスクール（ＳＬＧ）●スーパーＦＩサーカス外伝（ＲＡＣ）

8 SAT
秀吉、農民から武器を取り上げる（1588）

9 SUN
松平定政、幕政を批判して遁世（1651）

10 MON
エノケンらのカジノ=フォーリー発足（1929）

11 TUE
間宮林蔵、海峡を確認しデレンに到着（1809）

12 WED
頼朝、征夷大将軍となる（1192）

13 THU
京都に大地震、伏見城など倒壊（1596）

14 FRI
活動写真の取り締まり（1917）
●スーパー競輪（ＳＬＧ）●ＫＡＴ'Ｓ ＲＵＮ～全日本Ｋカー選手権（ＲＡＣ）●ミスティックアーク（ＲＰＧ）●攻略カジノバー（ＴＡＢ）●４人将棋（ＴＡＢ）●ピットフォール～マヤの大冒険（ＡＣＴ）●甲子園４（ＳＰＴ）●ラプラスの魔（ＲＰＧ）

15 SAT
宝塚唱歌隊の設立（1913）

16 SUN
高見山、初優勝（1972）

17 MON
異国降伏を祈る（1268）

18 TUE
光化学スモッグ発生（1970）

19 WED
頼朝、奥州征討に出発（1189）

20 THU
国民の祝日決まる（1948）

21 FRI
Theスーパーファミコン８／４号発売
●武豊ＧＩメモリー（ＳＬＧ）●ビッグ一撃！パチスロ大攻略2～ユニバーサルコレクション（ＴＡＢ）●悪魔城ドラキュラＸＸ（ＡＣＴ）●ダン クエスト（Ａ／Ｒ）●将棋最強（ＴＡＢ）●らんま1/2～奥義邪暗拳（ＰＵＺ）●スーパーＶ.Ｇ.（ＡＣＴ）●GO GO ACKMAN2

次号予告

次号は７月21日（金）発売

特集　なぜなに[33]ゲーム業界 ウワサの真相

ゲーム業界に流れる数々のウワサに、ご存知ドラッキーが明解に答えるぞ!!

特別付録　「ミスティックアーク」ワールド攻略ガイド

スクウェア新作、聖剣伝説３、天外魔境ZERO、スーパーマリオ～ヨッシーアイランド、タクティクスオウガ、天地創造、不思議のダンジョン２～風来のシレン、学校であった怖い話、プリンセスメーカーなど

ヒフの病気ってつらいよね。ぼくは体中がかゆくって、夜眠れなかったことがあります。かけばかくほどかゆくなるのさっ！

☎質問テレフォン

03・5642・8186

月曜日～金曜日の午後４時～６時

質問テレフォンは、本誌の内容にかんするものに限ります。ゲームのヒントはお答えしません。

本誌ではスーパーファミコンその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】（ライター希望者）18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

【応募要項】ゲームにかんする感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。１カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
福田信之
[redacted]
北村州識
●編集スタッフ
三枝昭太　伊藤保幸　中島　毅
鈴木朝子　猪苗代憲　遠藤恭子
宇佐美慶二郎

朝日幸嗣　小林義人
（ケイライターズ・クラブ）
藤森英明　野安幸男　稲元徹也
畠山欣文
（ターニングポインツ）
石埜三千穂（ヘッドルーム）
中野清久（キューズ）
市川和久　吉野さくら　倉持征木
（プロスペック）
福永ひさし
（遊演体）
●編集アシスタント
長ちのり　富田有紀　橋間与志宏
宮本義幸
●編集協力
作山哲広　櫛田理子　杉澤英樹
折原光治　しらさき凱　山岡去男
斉藤由起子　小林　仁　島津康彦
渋谷洋一　MASA田辺　森田博昭
高橋実弥子　斉藤郁子　鹿島美香
マツダきゃろる　本澤　徹
遠藤栄昭　高橋　剛　沢田典史
岩片　翼
●レイアウト
渡辺　緑　ゆみハウス
ギャングランド　エストール
藤田　正　菅原弘美（プロスペック）
関口正一（AD.SKI）
中沢　学
●フォトグラフ
鬼頭栄次　大屋哲男　岩瀬陽一
●イラスト
桜井　一　中元正敏　八重樫彩蔵
湯川安芸子　立花彰人　中村久男
古川早苗　吉村勇子　B.MARY
市川和彦
●校正
グループごじら　アレフ
●写植
CTSテーマ東京
ケイズ　グラフィック
八峰社
●印刷
大日本印刷株式会社

Special Thanks:
ELECTRONIC GAMING MONTHLY、
電視遊楽雑誌、
SUPERPOWER、
GAMEFAN MAGAZINE

1995 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

VARIE VARIE CORPORATION 株式会社バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場2-14-5 ホンタヒル TEL.03-5272-3535

ユーモアアクセス
新情報満載の、新テレフォンサービス！
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■福岡／092-713-9900

ゲームサポートセンター
営業時間／13：00～18：00 ◆土・日・祝祭日はお休みです。
東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322 札幌 011-821-7015
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
ハガキによるご質問は 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ゲームサポートセンター行

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
チックン5人衆
超原人め覚悟しろ!
オレたちゃ悪の5人衆!
ドロボー原人
▲空巣ねらいだドロボー原人
ゾンビ原人
早く生身にもどりた〜い!
▲ゾンビ墓場に迷いこむ
キンタマ原人
うそ?! 宿命のライバルに変身!
▲ナント間抜けな姿に
スーファミいちの元気者!
超原人再び登場!
今度は12のパワーアップで
愉快痛快大爆笑!
つまらんリクツは一切ヌキ!
明るく楽しくアケーッ!と行こう!!
モグラ原人
ドリル頭で岩石こわせ!
▲頭のドリルは勇者のしるし
カメレオン原人
舌をのばして枝から枝へ
にょつへ〜戦車
▲破壊王だニョッへ〜戦車
※画面写真は開発中のものです。
ゼッタイもらえる!
目覚ましボンバー
プレゼントキャンペーン
目覚ましボンバーキャンペーン続報
大好評につき応募期間延長!
「スパボン2」か「スパボン3」と「ぱにっくボンバーW」を買えば絶対もらえる「目覚ましボンバーキャンペーン」は、好評につきキャンペーン期間を延長させていただくことになりました。
締め切り5月31日(水)が
8月20日(日)となります。
※応募方法は「ぱにっくボンバーW」の取扱説明書をご覧下さい。また賞品は御申込後、約50日以内にお届けいたします。
詳しいお問い合わせは
キャンペーン事務局
☎03-3294-2210まで
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

The スーパーファミコン
NO.13 1995
特別定価450円
(本体437円)
1995年7月21日発行(隔週金曜日発行)第6巻第13号通巻108号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8126

The スーパーファミコン 7月21日号
(特報!)ヨッシーアイランド、聖剣伝説3、天地創造

Printed in Japan
T1024173070454
雑誌24173-7/21
SOFTBANK